

Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette
Ausgabe X-XI/90 14,80 DM / 14,80 sFr. / 120,- öS
1. Oktober–1. Dezember

Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¹/₄ Disk

Level-Wettbewerb zu HÜLSI

Pascalkurs inkl. Quellcodes auf Disk

MS-DOS-Kurs
Satire – Ich hasse Computer!
Anleitung zu PD- und Shareware: File Express

Redaktion über:
- Neue Software
- Neue Hardware
- Neue PD- und Shareware-programme

Software auf Disk



Alle Programme auf Disk auch für Herkules-Karte

Der Spielehit – HÜLSI in: TAL DER KÖNIGE
Der 2. Teil der Hülsi-Triologie

PUZZLE – Puzzlespiel mit Übernahme von Grafiken aus Anipaint

MUSIK-COMPUTER
Orgel spielen mit dem Computer incl. AdLib-Unterstützung

PC-KARTEI – Individuelles Karteikartensystem

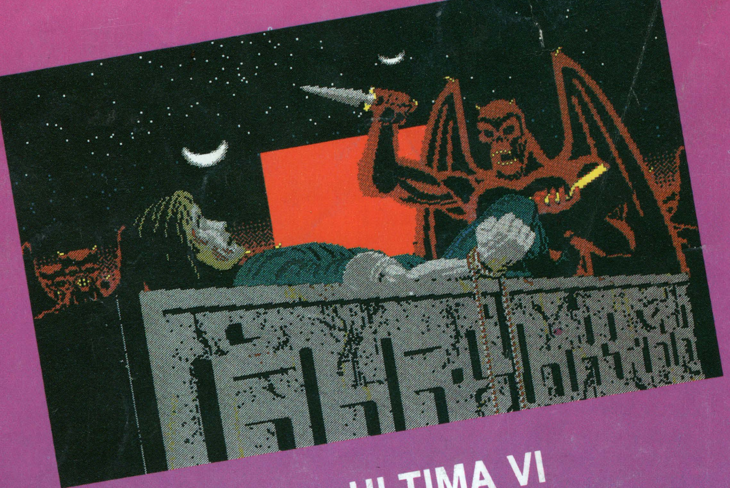
MIBU – Die flexible Minibuchhaltung

Leistungsfähige Utilitie-Sammlung
LNAME.EXE – Kommentarzeilen an Dateien anfügen
CSAVE/CRESTOR & F-LOCK – Programme zum Schutz vor Computerviren. Festplattenschutz!
PARK – Automatisches Parken der Festplatte
CHATTR – Attribute anschauen und setzen
NTREE – Anzeigen der Verzeichnisstruktur

Inkl. CGA-Emulation für Herkules-Karten

Spielvorstellungen

Neues Abenteuerspiel:
FUTURE WARS



Lösungshilfen: ULTIMA VI
Asterix – Operation Hinkelstein
Police Quest 1

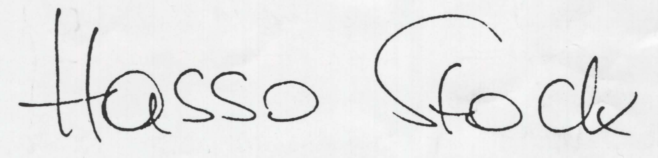
Liebe Leser,

Es ist soweit! Zweiter November, und der brandneue D.E.R liegt vor Ihnen. Oder zumindest bei Ihrem Händler. Wir haben uns überlegt, sollen wir Ihnen unsere Geschichte erzählen, warum, wieso und weshalb ein Monat Pause war? Aber besser nicht, denn die Gründe und Probleme, die wir hatten, können Sie nicht interessieren, und außerdem würde dann diese Ausgabe die Stärke eines mittleren Buches annehmen.

Jedoch möchten wir uns bei allen treuen Lesern, mit oder ohne Entzugserscheinungen, bedanken, daß Sie diesmal einen Monat länger auf Ihren DISC-EDV-REPORT gewartet haben.

Dafür haben wir uns natürlich besondere Mühe gegeben.

Also los, Computer an, und viel Spaß wünscht Ihnen Ihr immer für Sie erreichbarer



Hasso Stock

Inhaltsverzeichnis

Installation der Programme

Vor der Verwendung der Programme auf Diskette muß die Installation durchgeführt werden. Dazu legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und geben ein: INSTALL (RETURN). Jetzt erscheinen folgende Hinweistexte. Bitte beachten Sie diese Hinweise und führen Sie die Installation nach Anweisung durch.

Installation von DISC-EDV-REPORT Ausgabe 10/90

ACHTUNG!

Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie!

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe des Kennbuchstabens. Danach drücken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk durchführen, benötigen Sie drei Kopien Ihrer Originaldiskette. Numerieren Sie die Disketten von eins bis drei durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 360 KB oder 720 KB Laufwerken drei formatierte Disketten, bei 1,2 MB oder 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.
Strike a key when ready . . .

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

A: nach C: = A (RETURN) B: nach C: = C (RETURN)
A: nach D: = B (RETURN) B: nach D: = D (RETURN)

INSTALLATION MIT EINEM DISKETTENLAUFWERK

A: nach A: = E (RETURN) B: nach B: = F (RETURN)

INSTALLATION MIT ZWEI DISKETTENLAUFWERKEN

auf 1,2 MB 5 1/4" oder 1,44 MB 3 1/2" Diskette
A: nach B: = I (RETURN) B: nach A: = J (RETURN)

Wenn nötig, können Sie jetzt Ihre Kopien erstellen oder eine bzw. mehrere Disketten formatieren. Andernfalls geben Sie den Kennbuchstaben der gewünschten Installation ein und bestätigen mit (RETURN).

Nach der Installation können Sie das Startmenü wie folgt aufrufen:

CD DER1090 (RETURN)
START (RETURN)

Nun können Sie die gewünschten Programme durch Eingabe der jeweiligen Kennzahl starten. Die Anleitungen zu den Programmen finden Sie auf den folgenden Seiten.

Für Besitzer von Herkules-Karten!

Vor dem Start der Spiele müssen Sie das Emulationsprogramm HGCIBM (Menüpunkt 05) starten.

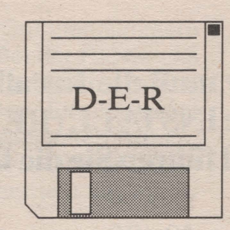
Hotline

Haben Sie Fragen oder Probleme? Täglich von 11 bis 13 Uhr können Sie unsere Hotline unter (07 31) 4 01 80-63 erreichen.



Anleitungen

Manuelle Installation



Auf der vorhergehenden Seite finden Sie die Anweisungen um die Programme der D-E-R-Diskette automatisch zu entkomprimieren. Dies hat zur Folge, daß Sie bei der Verwendung der Programme größtenteils auf unser Menüsystem zurückgreifen müssen, oder, wenn Sie die Programme manuell starten möchten, erst in die jeweiligen Verzeichnisse wechseln müssen. Zudem werden alle Programme installiert, auch die, die Sie vielleicht gar nicht verwenden wollen.
Auf Anregung einiger unserer Leser (vielen Dank) finden Sie nachstehend eine Anleitung, wie Sie die Programme selber entpacken können, und somit vielleicht Nerven, Zeit und (Speicher-)Platz sparen können.

Für neue Leser und die dies nicht wissen:
Die Daten auf der beiliegenden Diskette sind komprimiert. Das heißt, die Originalprogramme werden mit einem Programm (LHARC1.13) verkleinert. Dadurch können wir mehr Software in einer Ausgabe veröffentlichen (man bedenke: über das Doppelte).
Der Nachteil: Die Programme müssen vor dem ersten Start wieder entpackt werden. Das bringt mehr Arbeit (stöhn) mit sich und es dauert auch etwas bis endlich das erste Spiel (lechz) oder ein anderes Programm gestartet werden kann.

Und so geht's!

In den folgenden Beispielen wird angenommen, Sie möchten das Programm Klempner entpacken. Möchten Sie ein anderes Programm entpacken, müssen Sie einfach den Dateinamen entsprechend ändern. Dasselbe gilt für Verzeichnisnamen. In unseren Beispielen verwenden wir den Verzeichnisnamen SPIELE. Für ein anderes Verzeichnis ändern Sie einfach den Namen. Arbeiten Sie bitte nie mit der Original-Diskette.
Entpacken von einem Datenträger zu einem anderen.
Wie das Programm in komprimierter Form heißt, steht jeweils am Anfang der Anleitungen. Wichtig ist, daß auf dem Datenträger, auf den wir das Programm entpacken möchten, genügend Platz vorhanden ist (am besten doppelt soviel wie die Datei groß ist). Ist nicht genügend Platz vorhanden, erscheint während dem Entkomprimieren die Fehlermeldung WRITE ERROR. Also, wenn WRITE ERROR erscheint, den Platz überprüfen und nochmal starten. Eventuell kann auch die Diskette defekt sein.
Das Programm Klempner heißt auf der D-E-R-Diskette !ROHR.EXE. Um es von A: nach B: zu entpacken gehen Sie wie folgt vor: Diskette mit den komprimierten Programmen in Laufwerk A: und die Zieldiskette in Laufwerk B: einlegen.
!ROHR /eb: (RETURN)
Durch diese Eingabe wird das Programm nach Laufwerk B: entpackt. Um von A: nach C: zu entpacken geben Sie ein:
!ROHR /ec: (RETURN)
Das e nach dem Schrägstrich wird immer geschrieben, wenn Sie von einem Laufwerk zu einem anderen entpakken möchten.
Das Entpacken können Sie sich wie einen Kopiervorgang vorstellen, mit dem Unterschied, daß das Programm während dem Kopieren größer wird.
Um nun ein Programm in ein bestimmtes Verzeichnis zu entpacken geben Sie nach der Laufwerksangabe einfach den Pfadnamen mit an.
!ROHR /ec: SPIELE (RETURN)
So wird das Programm nach C: in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Entsprechend Ihren Wünschen können Sie die Laufwerks- und Verzeichnisangaben ändern.

Wenn Sie nur ein Laufwerk haben!

Auch mit nur einem Laufwerk ist das Entpacken eine relativ einfache Sache. Kopieren Sie die gewünschte Datei (in unserem Fall !ROHR.EXE) auf eine neue Diskette.
Um eine einzelne Datei mit einem Laufwerk zu kopieren geben Sie ein:
COPY A:!ROHR.EXE B: (RETURN)
Nun wird die zu kopierende Datei eingelesen. Danach erscheint eine Meldung, daß Sie die Zieldiskette einlegen sollen. Jetzt neue Diskette einlegen und RETURN drükken.
Nachdem die Datei kopiert ist, starten Sie das Entkomprimieren von Klempner mit:
!ROHR (RETURN)

Fertig!

Der Nachteil beim Entkomprimieren mit einem Laufwerk ist der, daß einem schnell der Platz ausgehen kann, da die Ursprungsdatei auch auf dem Datenträger vorhanden ist.

HINWEISE

Erscheint die Meldung CRC ERROR, dann ist die zu entpackende Datei defekt. Schicken Sie die Diskette an uns ein.
Nach dem Entpacken mit einem Laufwerk können Sie die Ursprungsdatei löschen. Das schafft wieder Platz.
Achten Sie darauf, daß das e nach dem Schrägstrich immer klein geschrieben werden muß.
WRITE ERROR kann auch bedeuten, daß Sie ein Verzeichnis angegeben haben, das nicht existiert.
Zu guter Letzt: Wenn es nicht so klappt wie Sie es wollen, rufen Sie einfach unsere Hotline an: (07 31) 4 01 80-63 täglich von 11 bis 13 Uhr.

Anleitungen

HÜLSI in: TAL DER KÖNIGE

von Roland G. Hülsmann

Steht in Verzeichnis: \DER1090\HUELSI2
Start von Menü mit: 01 (RETURN)
Manueller Start mit: TAL (RETURN)
Komprimierte Datei: !TAL.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: PYR21.DAT - PYR40.DAT
TAL.C16
TAL.CGA
TAL.EGA
TAL.EXE
TALPIC1.EXE
TALPIC2.EXE

Besitzer von Herkulesgrafikkarten müssen zuvor HGCIBM.COM (Menüpunkt 05) starten.

Dies ist die zweite Episode der HÜLSI-Triologie! Waren schon in der ersten Hülsi-Episode in der Hauptsache kluges Vorgehen und Geschick gefragt, so sind die Aufgaben in der neuen Episode noch zahlreicher.

Unser Held hat sich in das "Tal der Könige" aufgemacht, um die Geheimnisse der Pyramiden zu erforschen. Von einer Pyramide gelangt er zur nächsten. Wenn er alle Schätze einer Pyramide eingesammelt hat, öffnet sich das Tor zu Nächsten. Aber aufgepaßt: Von den Mumien, die zahlreich in den Pyramiden herumstehen geht Gefahr aus! Jede Berührung mit ihnen ist für unseren Helden tödlich. Glücklicherweise zerfallen sie zu Staub, wenn Sie mit einem der losen Steinquader in Berührung kommen. Solange noch eine Mumie in einer Pyramide existiert, geht es nicht weiter!

In der vorliegenden Fassung (Version 1.0) hat das Spiel 20 feste, unveränderliche Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad. 20 weitere Level (mit den Namen PYR21 bis PYR40) können vom Spieler mit einem Level-Editor selbst gestaltet werden.

Zu Beginn hat der Spieler 5 Leben. Er verliert ein Leben, wenn er mit einer Mumie in Berührung kommt oder in einer ausweglosen Situation "Selbstmord" begeht (Taste F1).

Das Spiel ist sowohl mit EGA-Karte als auch mit CGA-Karte spielbar. In der EGA-Version gibt es zusätzlich eine Titel- und eine Schlußgraphik.

So wird gespielt:

Zu Beginn des Spieles wird man nach dem Passwort, dem Namen einer Pyramide, gefragt. Gibt man keines oder ein falsches ein, beginnt man im ersten Level. HÜLSI kann mit den Cursortasten nach rechts und nach links gesteuert werden. Wenn er keinen Boden unter den Füßen hat, fällt er solange, bis er irgendwo aufkommt. Das schadet ihm nicht, ... es sei denn, er fällt auf eine Mumie.

Schätze (Bilder, Kronen und Diamanten) werden aufgesammelt, indem HÜLSI von der Seite kommend über sie hinwegzieht.

Mumien können ausgeschaltet werden, indem HÜLSI einen der losen Quader (mit RGH beschriftet) von seitwärts auf sie schiebt, oder auf die Mumie fallen läßt. Die losen Quader, unter denen Felder frei sind, fallen herunter, sobald HÜLSI darüber hinwegläuft.

Es gibt zwei Sorten von unbeweglichen Steinen: Die eine Sorte, aus denen auch der Rand und der unterste Boden ist (gekennzeichnet durch größere Steine mit Punkten), sind unzerstörbar. Die andere Sorte kann von HÜLSI beseitigt werden. Wenn Sie die SPACE-Tastc drücken, wird der Block, der in Blickrichtung neben HÜLSI zu ebener Erde ist, zerstört. Auf diese Weise werden neue Wege geschaffen.

Dann gibt es noch zerbrechliche Brücken, die beim ersten Darübergehen zerfallen. Auf ihnen stehenbleiben kann man nicht.

Auf den beweglichen Quadern kann man auch nicht immer stehen bleiben. Man kann aber drauf springen.

Mit der Cursortaste nach unten ändert HÜLSI die Blickrichtung ohne sich von der Stelle zu bewegen und mit der Kursortaste nach oben springt HÜLSI in Blickrichtung. Er springt, wenn es geht, zwei Felder hoch und dann zwei Felder in Blickrichtung. Drückt man diese Taste zusammen mit einer der Tasten nach rechts oder links (genauer gesagt einen Bruchteil einer Sekunde früher), kann man Sprung und Bewegung kombinieren. Das ist nötig, um im Sprung Schätze aufzunehmen oder Quader zu schieben ... oder auch, um besonders weit zu springen.

Sobald der letzte Schatz eingesammelt und die letzte Mumie vernichtet ist, öffnet sich das Tor zur nächsten Pyramide . . . Wenn HÜLSI das letzte der fünf Leben ausgehaucht hat oder das Spiel mit F10 beendet wurde, wird der Name der augenblicklichen Pyramide angezeigt, damit man im nächsten Spiel dort wieder beginnen kann. Übrigens: Mit F2 kann man den Ton an- und ausschalten.

Anleitungen

Wenn der letzte bislang existierende Level geschafft ist, wird man gebeten selbst eine neue Pyramide zu entwickeln. Möchte man das aber nicht, so beendet man das Editieren auch bei unfertiger Pyramide mit <ESC>. Mit F10 verläßt man dann das Spiel.

Level editieren

In den Level-Editor kommt man, indem man den letzten Level erfolgreich durchspielt oder als Passwort eine der veränderbaren (und zu Beginn noch nicht ausgebauten) Pyramiden (PYR21 bis PYR40) gefolgt von einem Ausrufezeichen eingibt.

Es erscheint die Pyramide im augenblicklichen Zustand. Der Cursor (ein Pfleil) ist mit den Kursortasten innerhalb der Pyramide bewegbar. Mit den Zahlentasten setzt man den entsprechenden Stein, Schatz oder die Mumie. Das Tor und die Spielfigur kann nur einmal vorkommen. Will man eines der beiden versetzen, muß man es zuerst mit der SPACE-Taste löschen. Welche Zahl was bedeutet, wird auf dem Bildschirm angezeigt. Die Steine, die zerstört werden können, erscheinen je nach Level in verschiedenen Farben. Für den Spielverlauf ist das aber ohne Bedeutung. Ist der Level fertiggestellt, verläßt man den Editor mit <ESC> und gelangt in den Spielmodus. Konnte man ihn erfolgreich durchspielen, gelangt man in den nächsten ... Ist er unspielbar, kann man immer noch mit F10 abbrechen und sein Glück als Baumeister nocheinmal versuchen. Die 20 editierbaren Level sind in den Files "PYR21.DAT" bis "PYR40.DAT" abgespeichert.

Viel Spaß beim Spiel! PS: Die dritte Episode der HÜLSI-Triologie ist in Vorbereitung. Da muß HÜLSI dann einen zerbrechlichen Gegenstand vorsichtig dahin schubsen, wo er hin soll ... und das ist beinahe noch kniffliger als die Schatzsuche in Pyramiden ...

COMPUTERPUZZLE

von H.J. Schloßarek

Steht in Verzeichnis: \DER1090\PUZZLE
Start von Menü mit: 02 (RETURN)
Manueller Start mit: PUZZLE Dateiname
Komprimierte Datei: !PUZZLE.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: CGA.BGI
HARRY.ANI
PUZZLE.EXE
TITEL.ANI
VOGEL.ANI

Wer kennt sie nicht die kleinen Puzzlesteine die man zusammensetzen muss, um ein fertiges Bild zu bekommen. Mit Computerpuzzle haben Sie die Möglichkeit am PC zu puzzlen. Das Programm zerlegt ein Bild in 25 Teile die Sie durch verschieben in die richtige Lage bringen müssen. Gestartet wird das Programm mit Angabe des Bildnamen's z.B.: puzzle vogel.ani.

Die Beispielbilder wurden mit Anipaint (Verlag Simon) bearbeitet. Nach dem Starten des Programmes erscheint das Titelbild. Ist der Aufbau des Titelbildes beendet drücken Sie eine Taste und das Programm liest die Bilddatei ein und bringt anschliessend die Puzzleteile auf den Bildschirm.

Am oberen Rand erscheinen 5 Ziffern und am linken Rand 5 Buchstaben die für das Verschieben der Bildteile benötigt werden. Die Eingabezeile befindet sich am unteren Bildschirmrand, in diese Zeile tragen Sie ein welches Puzzleteil von seiner alten Position in seine neue verschoben werden soll, z.B.: von A1 nach E5.

Die Worte von und nach brauchen Sie nicht eingeben, sie erscheinen in der Zeile.

Es muß aber immer zuerst der Buchstabe eingegen werden und dann die Ziffer, da sonst nicht das richtige Teil verschoben wird.

Sollten Sie unzulässige Buchstaben oder Zeichen eingeben hören Sie ein Piepston.

Beenden können Sie das Programm indem Sie hinter von: die Zeichenfolge EN eingeben.

Sollten Sie das Programm ohne Angabe der Bilddatei starten wird das Titelbild als Puzzle ausgegeben.

Folgende Dateien müssen mit Puzzle.exe im selben Verzeichnis stehen: Puzzle.exe,Cga.bgi,titel.ani und eine Bilddatei. Folgende Dateien können Sie für Computerpuzzle verwenden:

Titel.ani
Vogel.ani
Harry.ani

Viel Spass mit Computerpuzzle!

Anleitungen

MUSIK-COMPUTER

von Roland G. Hülsmann

Steht in Verzeichnis: \DER1090\MUSIK
Start von Menü mit: 03 (RETURN)
Manueller Start mit: MUSCOMP (RETURN)
Komprimierte Datei: !MUSIK.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: MUSCOMP.ADL
MUSCOMP.BIN
MUSCOMP.EXE
MUSCOMP.SPK

Der PC wird zur Musik-Maschine. Wenn das Programm auch für die AdLib-Soundkarte geschrieben wurde, so ist es trotzdem auch ohne Soundkarte zu benutzen, jedoch nicht mit allen Möglichkeiten.

Wenn das Programm mit AdLib-Soundkarte benutzt wird, muß zuvor der Sound-Driver "SOUND.COM" aufgerufen werden. Es empfiehlt sich, ein entsprechendes Batch-File anzulegen. Bei anderen Soundkarten sind diese zuvor in den AdLibkompatiblen Modus zu bringen.

Wer noch keine AdLib-Soundkarte besitzt: Sie ist beim D.E.R.-Verlag für 298,- DM zu haben. Ein sehr großer Teil der kommerziellen Software (und in Zukunft auch meine Programme in D.E.R., Softtime und Magic) benutzt die herrausragenden Möglichkeiten dieser Karte.

Bestelladresse:
D.E.R. Softwareversand Andreas Hirtz
Daimlerstraße 24
D-7900 Ulm
Bestellnummer: K1297

Nun zum Programm. Zunächst wird ein Menü mit 5 Möglichkeiten angezeigt:

(1) ORGEL-SPIEL

Die Tastatur des PC wird zu einer Klaviatur mit 36 Tasten (3 Oktaven). Am unteren Bildschirmrand wird sie angezeigt.Dort fehlt aus Platzgründen nur der höchste Ton: Die rechte SHIFT-Taste.
Folgende weitere Tasten haben besondere Bedeutung:
(NumLock ausschalten!)

– F1 bis F10:
Wahl zwischen den 10 Instrumenten auf der aktuellen Ebene. Nach dem Laden des Programmes ist die erste Ebene mit dem 1. Instrument, dem Klavier, eingestellt. Wer keine AdLib-Karte hat, bekommt zwar die möglichen Instrumente angezeigt, hört natürlich aber keinen Unterschied.

– EINFG bzw. INS:
Umschalten zwischen den verschiedenen Instrumentenebenen. Version 1.0 des Programmes enthält 2 Ebenen mit je 10 Instrumenten.

– ENTF bzw. DEL:
Sustain (Nachhall) an-/ausschalten. Normalerweise ist er eingeschaltet. Aufgrund der Hardware des PC/AT ist darauf zu achten, immer nur eine (!) Taste zu drücken!

– BILD HOCH bzw. PGUP:
Die Tastatur eine Oktave höher setzen. In der tiefsten Stellung beginnt die Tastatur bei der 0. Oktave und in der höchsten erstreckt sie sich von der 5. - 7. Oktave. Die Oktave, mit der die Tastatur beginnt, wird angezeigt. (Ohne Soundkarte ist die tiefste Oktave nicht einstellbar.)

– BILD RUNTER bzw. PGDN:
Das ganze eine Oktave tiefer.

– ENTER BA:
Beenden des Orgelspiels. Rückkehr ins Hauptmenue.

(2) ORGEL-SPIEL MIT SPEICHERUNG

Wie (1), jedoch wird das gesamte Spiel im Speicher des Computers "aufgezeichnet". Wieviel des Speichers verbraucht ist,wird in Prozent angezeigt. Das Spiel endet mit ENTER oder wenn die 100% erreicht sind. Es werden auch alle Sondertasten mit aufgezeichnet, sodaß die Wahl zwischen Instrumenten, Oktaven, etc. auch hier möglich ist.

(3) SPEICHER-WIEDERGABE

Was unter (2) gespielt wurde, wird exakt so wiedergegeben. Können Sie Ihr Spiel nicht bis zum Ende ertragen, reicht ein Druck auf ENTER, um das Spiel vorzeitig zu beenden.

Anleitungen

(4) SAVEN DES MUSIKSPEICHERS

Das unter (2) gespielte Werk wird auf Diskette gespeichert. Wenn Sie keinen Pfad angeben, wird das aktuelle Verzeichnis genutzt. Es werden die bereits aufgezeichneten Musikstücke angezeigt. Geben Sie einen Namen mit bis zu acht Buchstaben (ohne Erweiterung) ein.

(5) LOADEN DER MUSIK VON DISKETTE

Die unter (4) gespeicherte Musik wird wieder in den Speicher geladen und kann mit (3) wiedergegeben werden.

(ESC) beendet das Programm.

GEPLANTE ERWEITERUNGEN DES MUSIK-COMPUTER's:

* Erhöhung der Anzahl der Instrumente des MUSIK-COMPUTERs auf 40 oder 60.

* Polyphone Wiedergabe. (Wenn dies über Tastatur technisch möglich ist, was ich bezweifle. Über Tips an obige Adresse freue ich mich.)

* Programmiermodus, um Noten (mehrstimmig!) so einzugeben, wie sie auf dem Notenblatt stehen. Ausdruck der Notenblätter auf den Drucker (IBM- und EPSON-kompatibel).

GEPLANTES PROGRAMM:

* SYNTHESIZER, mit dem bis zu 20 verschiedene Instrumente beliebig eingestellt werden können, um alle (!) Möglichkeiten der AdLib-Soundkarte zu nutzen.

Viel Spaß mit dem Programm wünscht Roland G. Hülsmann und Ihr D-E-R Team.

PC-Kartei Version 1.0

Kartei- bzw. Dateiverwaltungssystem

Von Rolf-Peter Siedentopf

Steht in Verzeichnis: \DER1090\KARTEI
Start von Menü: 04
Manueller Start: PCK (RETURN)
Komprimierte Datei: !PCK.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: Daten.MSK
PCK.EXE

Mit PC-Kartei können 7 Dateien zu je 100 Datensätzen verwaltet werden. Ein Datensatz besteht aus 15 Zeilen zu je 60 Buchstaben. Eine gewählte Datei wird nach Wahl eingelesen und nach Beendigung bzw. Neustart automatisch auf Diskette gespeichert. Je nach Wahl erhält eine Datei die Extension 001-007. Mit der Funktion INSTALL können alle Dateien mit einem Namen versehen werden (Beispiel VERSICHERUNG, ALLGEMEINES, KFZ usw.). Ein Name darf eine Länge von 12 Buchstaben nicht überschreiten.

Wird eine gewählte Datei beim Laden nicht gefunden, beginnt die aktuelle Dateieingabe beim 1. Datensatz.

Beim späteren Ausdruck wird der Dateiname sowie das aktuelle Datum gedruckt, danach erfolgt der Druck des aktuellen Datensatzes.

Wurde die Funktion NEUSTART (ALT+F5) gewählt, wird der aktuelle Datensatz mit abgespeichert, in der Funktion ENDE (ALT+F6) hingegen, wird der aktuelle Datensatz ignoriert. ENDE dient nur zum schnellen Programmausstieg.

PC-Kartei bedarf keiner großen Beschreibung, da sich das Programm soweit von selbst erklärt.

Kurzbeschreibung:

Cursortaste nach unten	Datei wählen (mit Enter bestätigen)
ESC	Programm abbrechen (zurück zu DOS)
ALT+F1	Install (Dateinamen festlegen)
ALT+F2	Information zum Programm PC-Kartei
ALT+F1 (ANSEHEN)	Datensätze ansehen
ALT+F2 (SUCHEN)	Datensätze suchen (Suchworteingabe)
ALT+F3 (ÄNDERN)	Datensätze ändern
ALT+F4 (DRUCKEN)	Aktuellen Datensatz drucken
ALT+F5 (NEU) *	Neustart des Programmes (Neue Datei)
ALT+F6 (ENDE) **	Programm beenden (zurück zu DOS)

* Aktuelle Datei und letzter/aktueller Datensatz wird gespeichert
** Aktuelle Datei ohne letzten/aktuellen Datensatz wird gespeichert

Anleitungen

UTILITIE-SAMMLUNG

von Thomas Derflinger

Steht in Verzeichnis: \DER1090\UTI
Start von Menü: 07 (RETURN)
Manueller Start mit: Siehe Anleitung
Komprimierte Datei: !UTI.EXE
Besteht aus folgenden Dateien: CHATTR.EXE
CRESTORE.EXE
CSAVE.EXE
F-LOCK.COM
LNAME.EXE
LONGNAME.LNM
NTREE.EXE
PARK.COM

Die nachfolgend beschriebene Sammlung von Utilities besteht aus leistungsfähigen Programmen welche die Arbeit am PC erleichtern.

LNAME

Das Programm LNAME verschafft Ihnen einen besseren Überblick über Ihre Dateien. Sie können jedem File einen bis zu 60 Zeichen langen Kommentar zuordnen; so sind Sie nicht mehr auf abstrakte Kürzel wie z. B. 1893PROG.C angewiesen.

Bewegen Sie den Leuchtbalken mit den Cursortasten oder der Maus auf die gewünschte Datei. Mit F1 können Sie einen Kommentar eingeben, ändern und editieren.

F2 speichert alle Kommentare gesammelt in das aktuelle Unterverzeichnis unter dem Name LNAMES.LNM. ESC beendet das Programm.

CSAVE/CRESTOR

Besonders böse wird es, wenn ein Virus die Daten des RAM-Speichers des Prozessors MC-14818 (nur bei ATs) löscht, denn dort sind wichtige Daten wie z. B. der Festplattentyp enthalten.

CSAVE speichert alle Informationen in die Datei mit dem Namen MC146818.SAV, die im Ernstfall mit CRESTORE wieder zurückgeschrieben werden können.

F-LOCK

Nach dem ersten Aufruf von F-LOCK befindet sich das Programm resident im Hauptspeicher und kontrolliert alle Zugriffe auf die Festplatte(n). Versucht sich ein Virus einzunisten, so wird ein Schreib- oder Formatierfehler vorgetäuscht

Somit eignet es sich hervorragend, um unbekannte Programme auf Viren zu überprüfen. Nochmaliger Auruf von F-Lock deaktiviert die Schutzfunktion und entfernt F-Lock aus dem Hauptspeicher.

PARK

Das speicherresidente Programm PARK bewegt die Schreib-Leseköpfe der Festplatte 10 Sekunden nach einem Zugriff automatisch auf eine sichere Spur. Dadurch werden bei einem Headcrash (wenn ein Lesekopf auf die Festplattenoberfläche stößt) keine Daten geschädigt. Da das Programm komplett in Assembler geschrieben ist, verbraucht es nur 496 Byte an wertvollen Arbeitsspeicher

CHATTR

Der DOS-Befehl ATTRIB zeigt und ändert bekanntlich die Attribute von ausgewählten Dateien in einem Verzeichnis. Die Zahl der Attribute beschränkt sich jedoch auf "Read-Only" und "Archive".

Mit dem Utilitie CHATTR können Sie nicht nur alle Attribute setzen und löschen, sondern auch anschauen.

Rufen Sie z. B. CHATTR *.* auf, so werden alle Dateien im aktuellen Verzeichnis mit Attribut, Datum, Zeit und Größe angezeigt.

Mit CHATTR +h *.PAS verstecken Sie alle Pascaldateien im aktuellen Verzeichnis, mit CHATTR -h *.PAS machen Sie dies wieder rückgängig.

NTREE

Das Utilitie NewTREE listet alle Unterverzeichnisse eines Mediums auf. Als Parameter ist einen Laufwerksangabe zu machen, z. B. NTREE C:

Mit dem Parameter -T wird der Verzeichnisbaum grafisch dargestellt. Beispiel: NTREE C: -T gibt den Verzeichnisbaum von Laufwerk C grafisch aus.

Anleitungen

BA - Bedingte Ausführung

Von Harald Lichtblau

Steht in Verzeichnis: \DER1090\BA
Start von Menü: Nicht möglich
Manueller Start: Siehe Anleitung
Komprimierte Datei: Nicht komprimiert
Besteht aus folgenden Dateien: BA.COM

Der Aufruf dieses Programms sollte im Normalfall aus der AUTOEXEC.BAT erfolgen. Mit »BA.COM« können abhängig von bestimmten Bedingungen andere Programme mit Parametern aufgerufen werden.

Diese Bedingungen werden durch die Parameter »-T, -TX und -SX« festgelegt.

-T: Die diesem Parameter folgenden Programme werden täglich bei jedem ersten Systemstart aufgerufen. -TX: Die diesem Parameter folgenden Programme werden alle X Tage bei dem ersten Systemstart aufgerufen. -SX: Die diesem Parameter folgenden Programme werden bei jedem Xten Systemstart aufgerufen.

Bei jedem Aufruf von "BA.COM" dürfen diese Parameter nur einmal benutzt werden. Jedem einzelnen dieser 3 Parameter können beliebig viele Programme mit oder ohne dazugehörenden Parametern folgen, die man beabsichtigt bedingt aufzurufen.

ACHTUNG

Wenn Programme oder Batchdateien mit Parametern aufgerufen werden sollen, muß das entsprechende Programm mit seinen Parametern von Anführungszeichen »"« eingeschlossen werden!

Beispiel: BA-T ANTIVIRUS-T7 TIME "CHKDSK /H" "C:\NORTON\SD C: /C /V /A"

Zusätzlich besteht die Möglichkeit einen Dateinamen anzugeben, in dem die Zähler für die Parameter -T -TX und -SX abgelegt werden, um es zu ermöglichen »BA« mehrmals mit underschiedlichen Bedingungen aufzurufen. Wenn kein Dateiname angegeben wird, erzeugt und benutzt das Programm automatisch eine Datei mit dem Namen »BA.DAT«in dem gleichen Verzeichnis in dem sich »BA.COM«be findet. Wird ein Dateiname angegeben so wird die Namenserwei terung in jedem Fall auf ».DAT« geändert, egal ob eine Erweiterung angegeben wurde oder nicht.

ACHTUNG

Ein Dateiname kann nur als aller erster Parameter an »BA-.COM« übergeben werden.

Beispiele:

BA BA2 -T ....
BA BA2.DAT -T ....
BA BA2.XXX -T ....

Zur Speicherung der einzelnen Zähler wird in allen 3 Fällen die Datei »BA2.DAT« verwendet.

MIBU 1.0

von Roland G. Hülsmann

Steht in Verzeichnis: \DER1090\MINI
Start von Menü mit: 09 (RETURN)
Manueller Start mit: MIBU (RETURN)
Komprimierte Datei: Nicht komprimiert
Besteht aus folgenden Dateien: MIBU.EXE

MIBU ist eine einfache Minibuchführung, die sich bei mir schon jahrelang bewährt hat. Für den D.E.R. wurde sie nochmals überarbeitet und in der Bedienung vereinfacht. Die wichtigsten

Merkmale in Kürze:

– bis zu 8 verschiedene Konten bzw. Rubriken
– einfach an spezielle Bedürfnisse anzupassen
– freie Wahl der Farbdarstellung
– Ausgabe über Drucker möglich
– Automatsche Archivierung alle 2000 Buchungen – ...

MIBU ist ideal für Haushaltsbuchführung, Verwaltung der Vereinskasse und ähnliche Anwendungen. Die notwendigen Funktionen sind selbsterklärend, sodaß Sie diese Anleitung vermutlich nur einmal lesen müssen. Unnötiger Schnickschnack wurde weggelassen! Sollten Sie Funk-

Anleitungen

tionen vermissen, so schreiben Sie uns oder dem Autor. Bei späteren Versionen können Ihre Wünsche berücksichtigt werden.

ANLEITUNG

1. Einrichten

Wenn Sie MIBU zum ersten Mal aufrufen oder das File "MIBU.CFG" gelöscht haben, erhalten Sie die Möglichkeit MIBU an Ihre Bedürfnisse anzupassen, zu configurieren. Zunächst werden Sie nach dem Namen Ihrer Minibuchführung gefragt. Geben Sie Ihn ein, etwa "HAUSHALTS-BUCHFÜHRUNG", oder "VEREINSKASSE". Wenn Sie wollen, können Sie diesen Namen auch durch Leerfelder zwischen den Buchstaben dehnen. Dieser Name erscheint zukünftig als Titel, wenn Sie MIBU aufrufen. Als zweites geben Sie die Anzahl der Konten bzw. Rubriken an, die Sie verwalten wollen. Bis zu 8 Konten bzw. Rubriken sind möglich. Jedes Konto können Sie dann mit einem Titel versehen. ACHTUNG: Nur die ersten 15 Buchstaben des Titels werden benutzt. Jede Ein- oder Ausgabe können Sie dann später einem Konto bzw. einer Rubrik zuweisen. Als letztes wählen Sie die Farbkombination aus, in der sich Ihre Minibuchführung auf dem Bildschirm präsentieren soll. Die möglichen kombinationen von Vorder- und Hintergrundfarbe werden angezeigt. Geben Sie die entsprechende Zahl ein. Damit ist die Configurierung abgeschlossen und Sie können mit Ihren Eintragungen beginnen.

Wollen Sie die Namen der Konten oder die Farben ändern, so löschen Sie einfach auf der DOS-Ebene die Datei "MIBU.CFG". Wenn Sie das Programm dann starten, können Sie die Minibuchführung neu einrichten. WICHTIG: Ihre Daten gehen dabei nicht (!) verloren. Die Anzahl der Konten sollte jedoch gleich oder größer als bisher gewählt werden, damit weiter auf alle zugegriffen werden kann. Soll eine völlig neue Buchführung begonnen werden, so sind auch die Daten zu löschen, indem Sie die Dateien "MIBU.DAT" und "MIBU.PTR" löschen. Wollen Sie mehrere Buchführungen einrichten, richten Sie für jede Buchführung ein eigenes Unterverzeichnis ein, in das Sie "MIBU.EXE" kopieren. Vor dem Aufrufen des Programmes müssen Sie sich dann im jeweiligen Unterverzeichnis befinden (auch wenn ein Pfad gelegt worden ist), damit MIBU korrekt auf die Daten zugreifen kann. MIBU sucht die Datendateien und die Datei "MIBU.CFG" immer im aktuellen Verzeichnis. Haben Sie keine Festplatte empfiehlt sich für jede Buchführung die Anlage eine eigenen Diskette, auf der sonst nichts darauf sein sollte.

2. Im Hauptmenü haben Sie folgende Möglichkeiten:

(A) - NEUER EINTRAG

Am oberen Bildschirmrand erscheint eine Liste der zur Verfügung stehenden Konten mit Ihren jeweiligen Nummern (0-7). Darunter die Spaltenüberschriften und die letzten Eintragungen. In der ersten Spalte steht das Datum. Dies trägt das Programm selbständig ein. Wollen Sie die Buchung jedoch unter einem anderen Datum eintragen, so geben Sie anstelle des Betrages ein "D" oder "d" ein. Der Kursor springt in die erste Spalte und Sie geben das gewünschte Datum im gezeigten Format ein. Geben Sie anstelle des Betrages ein "C" oder "c" ein, wird der vorhergehende Eintrag gelöscht, unabhängig davon, wann er eingegeben wurde. Durch wiederholte Eingabe von "C" oder "c" können Sie beliebig viele vorhergehende Einträge löschen. Der Kontostand wird automatisch korrigiert. Geben Sie bei Betrag nichts ein, sondern gleich <RETURN>, kehren Sie wieder ins Hauptmenü zurück. Bei Einnahmen geben Sie einen positiven, bei Ausgaben einen negativen Betrag ein. Schließen Sie die Eingabe mit <RETURN> ab. Als nächstes können Sie einen beliebigen Text als Kommentar zu Ihrer Buchung eingeben, damit sie später noch wissen für was Sie Geld ausgegeben oder eingenommen haben. Schließen Sie die Eingabe mit <RETURN> ab. Als drittes müssen Sie die Nummer des Kontos bzw. der Rubrik eingeben: Drücken Sie die entsprechende Taste <0> bis <7>. ACHTUNG: <RETURN> ist hier nicht nötig. Sie können natürlich nur Konten bzw. Rubriken wählen, die Sie zu Beginn eingerichtet haben. Der Kursor springt in die nächste Zeile und erwartet den Betrag ...

Alle 50 Eintragungen wird die Eingabe kurz unterbrochen, um die letzten 50 Eintragungen für die Akten über den Drucker auszugeben. Ist kein Drucker angeschlossen, erfolgt die Ausgabe in eine Textdatei, deren Namen aus dem Datum mit der Endung .TXT gebildet wird (z.B. 11091990.TXT). Diese kann dann später mit COPY name PRN: ausgedruckt werden. 50 Eintragungen füllen etwa eine DINA4-Seite.

Nach 2000 Eintragungen werden die letzten 2000 Eintragungen archiviert. Legen Sie dazu eine fomatierte Diskette mit etwa 160 kB freien Speicherplatz in Laufwerk A: ein. Wenn Sie MIBU von Laufwerk A: aus gestartet haben und außer der Buchführung und den entsprechenden Daten nichts auf der Diskette ist, ist der Platz noch ausreichend. (Nach dem Archivieren muß dann die Archivierungsdatei auf eine andere Diskette übertragen und auf der Buchführungsdiskette gelöscht werden.) Auf Tastendruck überträgt das Programm dann Ihre Daten in die Archivierungsdatei, deren Namen aus dem Datum und der Endung .BAK besteht (z.B. 11091990.BAK). Diese kann mit einem Archivierungsprogramm (das in einer der nächsten Ausgaben von D.E.R. erscheint) gelesen werden. Die Daten für die ersten 2000 Einträge werden gelöscht und sie können mit Ihren Eintragungen fortfahren. Den Übertrag der aktuellen Konten-Stände hat das Programm automatisch vorgenommen.

(B) - KONTOAUSZUG GESAMTKONTO

Hier werden die letzten Buchungen aufgelistet und der augenblickliche Bestand des Gesamtkontos angegeben.



Anleitungen

(C) - KONTOSTAND / AUFSCHLÜSSELUNG NACH UNTERKONTEN

Hier wird in einer Tabelle der augenblickliche Bestand der einzelnen Konten bzw. Rubriken aufgelistet und der augenblickliche Bestand des Gesamtkontos angegeben.

(D) - PROGRAMM BEENDEN

Drücken Sie bei der Sicherheitsabfrage auf "J" oder "j" beenden Sie das Programm, ansonsten kehren Sie ins Hauptmenü zurück.

(E) - EINBLICK IN ZURÜCKLIEGENDE KONTO-BEWEGUNGEN

Es wird die Nummer des letzten Eintrages angezeigt und sie werden aufgefordert die Nummer des gewünschten Eintrages anzugeben. Von dieser Nummer ausgehend werden dann die nächsten 20 Einträge angezeigt. Mit <Z> und <W> können sie zurück- und weiterblättern. Mit <RETURN> kehren Sie ins Hauptmenü zurück. (Für spätere Versionen ist bei Interesse an dieser Stelle die Einbindung einer Suchfunktion geplant.)

<K> - KOPIE

Bei den Menüpunkten (B), (C) und (E) ist jeweils durch Druck auf <K> ein Ausdruck des aktuellen Bildschirms möglich, sofern ein eingeschalteter Drucker angeschlossen ist. Der Bildschirmausdruck wird in einer Kopfzeile mit dem aktuellen Datum versehen.

Und nun viel Erfolg beim Anwenden des Programmes!

HGCIBM

Emulation für Herkules-Karten

Um die Programme mit CGA-Grafik starten zu können, müssen Besitzer von Herkules-Karte zuvor dieses Emulationsprogramm starten:

HGCIBM/E (RETURN)

Das Programm bewirkt, daß Ihre Grafikkarte eine CGA-Karte simuliert. Wenn Sie das Programm nicht mehr benötigen, können Sie es mit:

HGCIBM/U

wieder desinstallieren.

Turbo-Pascal-Kurs

Vom Einsteiger zum Profi

(Version 4.0-5.5)
Vom Text bis zur Grafik
(c) H.J. Schloßarek
Teil 6

Die Quellcodes des Kurses finden Sie im Verzeichnis \DER1090\PASKU6.

Mit Teil 6 beenden wir unser Taschenrechnerprogramm und den Textabschnitt des Gesamtkurses. Kommen wir zu den Funktionen die uns zum T.-Rechner noch fehlen. Sie sind so aufgeführt wie sie im Programm (TRECHN.EXE) eingebunden wurden. Einige Erklärungen stehen wieder zwischen den geschweiften Klammern.

```
86: BEGIN
    sinus:=sin(op1);          [Sinusberechnung]
                              [sin(x:real) Funktion von TP, das Ergebnis]
                              [ist vom Typ real, op1 kann z.B.: als Gradzahl]
                              [angegeben werden, Ergebn.=Sinus von op1]
    ergeb:=sinus;             [Ergebnis an ergeb übergeben]
    ergebnis(36,6);           [Ergebnis auf Monitor ausgeben]
    END;

87: BEGIN
    cosinus:=cos(op1);        [Cosinusberechnung]
    ergeb:=cosinus;           [wie Sinusberechnung]
    ergebnis(36,6);
    END;

88: BEGIN
    op2:=zweite›ahl;          [Restwertberechnung der Division von
                              Ganzz.]
    rest:= round(op1)
    mod round(op2);
    ergeb:=rest;
    ergebnis(36,6);
    END;

89: BEGIN
    sergeb:=sergeb+ergeb;
                              [Speicherinhalt+ergebnis einer Berechn.]
    END;

90: BEGIN
    sergeb:=sergeb – ergeb;
                              [Speicherinhalt - ergebnis einer Berechn.]
    END;

91: BEGIN
    inc(z);
    altergeb:=ergeb;          [Speicherinhalt ausgeben, ergebnis der]
    ergeb:=sergeb;            [letzten Berechnung zwischenspeichern]
    ergebnis(36,6);
    if z=2 then               [Wurde F18 zum zweitenmal gedrückt]
    begin                     [letztes Ergebnis wieder anzeigen]
    ergeb:=altergeb;
    ergebnis(36,6);
    z:=0;
    end;
    END;

92: BEGIN                     [Speicherinhalt löschen]
    z:=1;
    altergeb:=0.0;
    sergeb:=0.0;
    END;
```

Soweit zu den fehlenden Funktionen, kommen wir zur Bedienung des T.-Rechner:
Vor jeder Operation muss eine Zahl eingegeben werden.

R=Returntaste.

+, -, /, * : operand1+R operation operand2+R.

C =NEU :	alte Eingaben löschen, frei für neue Eingaben.
F1 =LÖSCHEN(ce) :	Eingabe operand2 löschen.
F2 =HEXDEZ :	operand1+R danach F2 für Hexa nach Dezimal z.B.:ffff (Eingabe muss 4-stellig sein.
F3 =DEZHEX :	wie F2 nur dann von Dezimal nach Hexa.
F4 =ENDE F2,F3 :	beenden der Funktionen von F2 und F3.
F5 =ñ :	operand1+R dann F5 für Wurzelberechnung. vor neuer berechnung Taste C drücken.
F6 =x² :	operand1+R dann F6 für Quadratberechnug.
F7 =n! :	operand1+R dann F7 für Fakultät von operand1.
F8 =xç :	operand1+R F8+operand2+R für Potenzieren.
F9 =% :	operand1+R F9+operand2 (Prozentangabe).
F10=ENDE:	Programm beenden.

Sollten auf Ihrer Tastatur die Funktionstasten F11-F20 fehlen, müssen Sie die Tastenkombination SHIFT+F1-F9 drücken. (F11=SHIFT+F1 usw.)

F11=druck :	Ergebnis ausdrucken.
F12=druckende :	Ausdrucken beenden.
F13=Sinus :	operand1+R dann F13 für Sinus von operand1.
F14=Cosinus :	wie F13.
F15=Rest b.Div. :	operand1+R F15+operand2+R für Rest der DIV.
F16=m+ :	Berechnung durchführen dann F16 um Ergebnis zum Speicherinhalt zu addieren.
F17=m- :	wie F16 nur als subtraktion.
F18=mc Inhalt :	Speicherinhalt anzeigen, nach zweitenmal von F18 wird das Ergebnis der letzten Berechnung angezeigt.
F19=mc Löschen :	Speicherinhalt löschen.

Damit wäre unser Taschenrechner komplett.

Zum Abschluß weitere Standardprozeduren und Funktionen für untypisierte Dateien und alle Dateiarten außer TEXTDATEIEN.

Für untypisierte Dateien:

```
VAR  Datei:FILE; ( FILE bezeichnet untypisierte Datei )

     Blockread(datei,buffer,anzahl,ergeb); ( liest aus der Datei )
     Blockwrite(datei,buffer,anzahl,ergeb); ( schreibt in eine Datei )
```

Beide Prozeduren wurden in Teil 5 genau beschrieben (PRG.-Pcopy).

Für alle Dateien außer Textdateien.:

Funktion: FILEPOS liefert die aktuelle Position des Satzzeigers innerhalb einer Datei zurück.
z.B: nr:=FILEPOS(datei); nr ist vom Typ integer oder longint.

Funktion: FILESIZE liefert die Größe einer Datei zurück.

```
z.B: Program demo;
Var
   datei:FILE OF BYTE; BEGIN    [Name der Datei bei Aufruf als 1.Parameter]
ASSIGN(datei,PARAMSTR(1));
RESET(datei);
WRITELN('DATEI: ',PRAMSTR(1),' IST ',FILESIZE(datei),' GROSS.');
CLOSE(datei);
END.
```

Procdur SEEK: setzt den Satzzeiger auf einen bestimmten Datensatz innerhalb einer Datei (z.B:PRG.-Diskver aus Teil 5).
z.B.: SEEK(datei,3);
setzt Zeiger auf dritten Datensatz.

Procedur TRUNCATE: schneidet eine Datei an der aktuellen Position Datenzeigers ab.
z.B.: eine Datei hat 30 Datensätze.
SEEK(datei,25); setzt zeiger auf Pos. 25.
TRUNCATE(datei); schneidet die restlichen 5 Datensätze ab;

Damit ist der Textteil des Pascalkurses beendet. Sollten Sie noch Fragen haben schreiben Sie an den D.E.R.-Verlag.

Ab Teil 7 werden wir uns mit den Möglichkeiten von Turboascal bei der Grafikprogrammierung beschäftigen.

Fortsetzung mit Grafikteil folgt.

MS-DOS-Kurs

Vom Einsteiger zum Profi

7. Teil

DOS-Kommandos BREAK CD oder CHDIR

BREAK

Um einen Arbeitsvorgang am PC zu unterbrechen, kann man die Tastenkombination CTRL-C verwenden. Dies funktioniert aber nur in dem Augenblick, wenn eine Bildschirmausgabe von Text oder einer Meldung erfolgt. Wird zum Beispiel gerade ein Diskettenzugriff ausgeführt, bleibt unser Eingriff unbemerkt und wir müssen warten bis die Operation ausgeführt wurde.

Das kommt daher, daß MS-DOS nur dann abfrägt ob CTRL-C gedrückt oder nicht gedrückt ist, wenn eine Ausgabe am Bildschirm erfolgt.

Somit können viele Programme nicht zum gewünschten Zeitpunkt unterbrochen werden, z. B. beim Kompilieren eines Quellcodes.

Abhilfe schafft das Kommando BREAK. Mit BREAK ON (RETURN) geben wir an, daß die BREAK-Abfrage ständig durchgeführt werden soll. Dadurch verringert sich zwar die Arbeitsgeschwindigkeit von MS-DOS dafür können wir aber jederzeit einen Programmabbruch vornehmen.

BREAK OFF (RETURN) bewirkt, daß die ständige Abfrage nicht erfolgt.

BREAK (RETURN) gibt uns den aktuellen Zustand des Kommandos, also ON oder OFF aus.

CD oder CHDIR

Diese beiden Befehle arbeiten genau gleich. In dieser Kommandobeschreibung verwenden wir nur CD. Genauso kann aber auch CHDIR verwendet werden.

Mit dem CD-Kommando erfolgt das wechseln zwischen verschiedenen Laufwerken und Verzeichnissen.

Syntax des Kommandos:

CD Laufwerk Verzeichnis (RETURN)

Nach dem Start des Computers gilt das Hauptverzeichnis als aktuelles Verzeichnis. Von diesem Hauptverzeichnis aus können Sie nun in sogenannte Unterverzeichnisse wechseln, sofern diese angelegt sind.

Beispiele:

CD C:\TEXT (RETURN)

mit dieser Eingabe wechseln Sie vom Hauptverzeichnis in das Unterverzeichnis TEXT. Wenn Laufwerk C: das aktuelle Laufwerk ist, können Sie die Laufwerksangabe weglassen.

CD C:\TEXT\DATEN

so wechseln Sie über das Unterverzeichnis TEXT hinweg direkt in das Unterverzeichnis DATEN.

Um von einen Unterverzeichnis in das Hauptverzeichnis zu wechseln geben Sie ein:

CD \ (RETURN)

MIT CD .. (RETURN) gelangen Sie um ein Verzeichnis zurück.

Fortsetzung folgt.

Neue Mailbox vom Disc-Edv-Report

Zur Zeit ist ein Mailboxsystem bei uns in Arbeit. Hauptziel der Mailbox wird sein, daß D-E-R-Leser ihre Ausgaben per Modem erhalten können und natürlich auf unser großes Softwareangebot zugreifen können. Geplant sind auch Bretter zu unserem redaktionellen Teil, zu Spielen und Lösungen und überhaupt zu allem, was gefragt ist.

Unsere Aufforderung an Sie!

Damit wir von vornherein einen umfassenden Überblick haben, was Sie von einer Mailbox erwarten, also was sie bieten muß, was sie kosten darf und wie der Mailbox-Service optimal aufgebaut werden kann, rufen wir alle Interessenten auf, uns ihre Meinung mitzuteilen. Schreiben Sie uns, wie Sie sich eine gute Mailbox vorstellen und in welchem Preis-/Leistungsverhältnis sie sich bewegen muß.

Durch Ihre Mithilfe wird es uns möglich sein, eine Mailbox aufzubauen, die Ihren Ansprüchen gerecht wird.

Wie immer bei uns soll die Mitarbeit nicht umsonst sein. Jeder Einsender von konstruktiven Vorschlägen erhält für zwei Wochen einen kostenlosen Zugriff auf die Mailbox.

Zuschriften bitte mit Stichwort „Mailbox" an:

Verlag Erwin Simon
Daimlerstraße 24
D-7900 Ulm

PD- und Sharewareanleitung

EINE DEUTSCHSPRACHIGE ANLEITUNG ZU

FILE EXPRESS

1. Teil

Wieder kann ich Ihnen eine neue Anleitung vorstellen, die Ihnen die wichtigsten Funktionen von FILE EXPRESS erläutern soll. Zuerst aber möchte ich Herrn JOCHEN QUIRMABACH von COMPU-DISK für seine Unterstützung nicht nur bei dieser Anleitung danken!
FILE EXPRESS ist eine sehr gute, schnelle und recht umfangreiche Datenbank, die Ihnen in der Version 4.xx erlaubt, Eingabefelder mit einer Länge bis zu 250 Zeichen (!) zu benutzen. Es können bis zu 120 Felder pro Eintrag benutzt werden und eine FILE EXPRESS-Datei ist im Stande bis zu 16 000 000 Einträge (!) aufzunehmen.
Wer die Datenbank PC-FILE (III) kennt, dem wird schnell die Ähnlichkeit der Funktionen der beiden Datenbanken auffallen. In der Bedienung sind sie aber verschieden.

Bevor Sie jedoch das Programm laden, sollten Sie eine Sicherheitskopie erstellen, da zwei Dateien ausgetauscht werden müssen, damit das Programm später richtig funktionieren kann. Sollte man diese Änderung nicht vornehmen, so kann man FILE EXPRESS zwar laden und eine Datei erstellen, jedoch bei der Eingabe von Daten erhalten Sie ständig Fehlermeldungen und das Sichern bzw. Bearbeiten der Daten wird dadurch unmöglich. Nun aber zu der Änderung.

> Auf der Diskette Nr. 1 muß die Datei FE-LBL.EXE gelöscht werden und von der Diskette 2 an die Stelle von FE-LBL.EXE die Datei FE-SORT.EXE kopiert werden. Die Datei FE-SORT.EXE wird auf der ersten Diskette beim erstellen einer Eingabemaske benötigt.
> Später sollten Sie die „Original"-Disketten benutzen.

FILE EXPRESS laden Sie aus der DOS-Ebene indem Sie FE (File Express) eingeben und die ENTER-Taste betätigen.
Sollten Sie sich im Besitz einer Monochrom-Grafikkarte (z. B. HERCULES) befinden, so können Sie FILE EXPRESS folgendermaßen laden:

FE/M

Das Programm gibt öfters einen Ton von sich. Sollte Ihnen das nicht gefallen, so können Sie das Programm mit FE/S ohne Sound aufrufen. Falls Sie einen IBM-Kompatiblen besitzen, der nicht so ganz kompatibel zu einem IBM-Rechner ist, so sollten sie die Datenbank folgendermaßen aufrufen:

FE/B

Nachdem die ENTER-Taste gedrückt worden ist, wird ein Info-Bildschirm eingeblendet, der einige Informationen zum Programm besitzt. Sollten Sie eine registrierte Version besitzen, so wird das Info nicht erscheinen!

Haben Sie FILE EXPRESS einfach mit FE gestartet obwohl Sie eine Monochrom-Grafikkarte besitzen, so können Sie an dieser Stelle immernoch auf zweifarbige Darstellung umschalten. Dazu brauchen Sie nur einmal das M zu drücken und schon baut sich die Info-Seite noch einmal auf und Sie erhalten die Informationen vonvorhin. Jetzt können sie mit einer beliebigen Taste das Programm fortsetzen.

Als nächstes erscheint die eigentliche „Begrüßungs-Seite" auf dem Bildschirm. Der Programmname ist selbstverständlich in großen Buchstaben eingeblendet und Sie finden auch die Versionangabe und die Copyright-meldungen.Sie können jetzt mit irgendeiner Taste weitermachen oder mit der Taste F1 zu der Info-Seite zurückkehren.

Angenommen es wurde eine Taste betätigt, erscheint nach einiger Ladezeit in der Mitte des leeren Bildschirmes ein schmales, langes Fenster mit folgender Meldung:

Indicate the drive to be used for Data

An dieser Stelle sollen Sie das Laufwerk angeben, in dem sich die Daten befinden, die bearbeitet werden sollen. Da Sie zuerst aber keine Daten besitzen, geben Sie das Laufwerk an, das die FILE-EXPRESS-Diskette beinhaltet. Sie brauchen/sollen nur einen Buchstaben angeben (A, B, C . . .) und gleich nach der Eingabe erschein ein großes Fenster, das ungefähr so aussieht:

```
Indicate path to data (optional) Example: /FE/DATA

Press <ENTER> to keep data in the current directory
```

Hier können Sie einen Pfad eingeben, falls Sie z. B. eine Festplatte benutzen. Wird nur die ENTER-Taste ohne jeglicher Eingabe gedrückt, so wird immer auf das aktuelle Verzeichnis im aktuellen Laufwerk zugegriffen.

Kurz darauf ändert sich der Bildschirminhalt erneut:

```
DRIVE x:
Enter number of database
or press <ENTER> to create a new database
<ALT-E> rase database
<ALT-R> ename database
<ALT-C>hange Data Drive <ESC>
```

In der Mitte werden, die sich zur Zeit im Laufwerk befindlichen, FILE-EXPRESS-Dateien angezeigt. Vor jeder Datei steht eine Nummer mit deren Hilfe Sie die Datei auswählen (einfach die Nummer der gewünschten Datei eintippen und ENTER drükken).
Wird die ENTER-Taste allein gedrückt, so wird dem Anwender die Möglichkeit gegeben, eine neue Datei mit einer neuen Eingabemaske zu erstellen. Außerdem stehen Ihnen folgende Funktionen in diesem Menü zur Verfügung:

ESC – Mit der ESC-Taste kann das Programm an dieser Stelle abgebrochen werden. Vevor Sie jedoch FILE EXPRESS beenden können, müssen Sie noch die Frage

```
Are you sure you want to Quit (Y/N)?
```

beantworten. Mit Y verlassen Sie das Programm und mit N kehren Sie an die Stelle zurück, wo Sie die QUIT-Funktion aufgerufen haben. Normalerweise dient die ESC-Taste stets zum Abbrechen einer Funktion oder eines Befehls.



PD- und Sharewareanleitung

ALT–E – Gibt Ihnen die Möglichkeit, eine Datei zu löschen. Sobald die Tastenkombination ALT–E gedrückt worden ist, erscheint die Meldung

Enter number of database to DESTROY

auf dem Bildschirm, die die Nummer der Datei verlangt, die gelöscht werden soll. Sie können abbrechen oder Sie geben eine Nummer ein. Nach der Eingabe der Nummer der datei, die gelöscht werden soll, leuchtet die Datei auf und Sie müssen noch zur Sicherheit eine andere Meldung bestätigen:

Delete this database (Y/N)?

Falls die Datei wirklich gelöscht werden soll, so muß ein Y eingegeben werden und wenn das nicht der Fall ist, so geben Sie bitte ein N ein, damit die Löschfunktion abgebrochen wird.

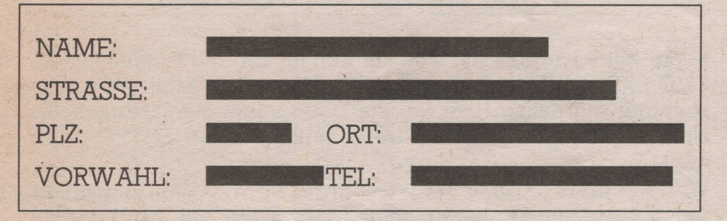
ALT–R – Die Tastenkombination ALT-R erlaubt Ihnen das Umbenennen einer Datei, d. h. der Dateiname einer Datei wird auf einen anderen Namen geändert. Zuerst werden Sie wie bei der Löschfunktion nach der Nummer der Datei, deren Name geändert werden soll, gefragt und dann bekommen Sie die Meldung

Enter NEW NAME for this database

zu sehen. Nun können Sie einen neuen Namen eingeben, der die Länge von 8 Zeichen/Buchstaben nicht überschreitet!

ALT–C – CHANGE DATA DRIVE heißt die nächste Funktion. Es wird Ihnen ermöglicht, das Laufwerk und unter Umständen auch den Pfad zu ändern. Sie erhalten dann wieder die beiden Fenster von vorhin, das lange Fenster in der Mitte und das große Fenster für den Pfad.

Da einigen von Ihnen vielleicht nicht klar ist, was eine Eingabemaske ist, sollte ich auch das erklären.
Eine Eingabemaske besteht aus Feldern, in die Daten eingegeben werden können. vor jedem Feld steht eine Bezeichnung, damit jeder(?) weiß, was eingegeben werden soll. Am besten kann man alles selbstverständlich an einem Beispiel zeigen. So könnte z. B. eine einfache Eingabemaske für eine Adressenverwaltung aussehen:



So könnte eine Eingabemaske bei z. B. FILE EXPRESS aussehen. Viele Datenbanken, nicht nur im Public-Domain Bereich, erlauben Ihnen nicht, zwei Eingabefelder in einer Zeile darzustellen. Bei solchen Programmen müssen z. B. die beiden Eingabefelder PLZ und ORT untereinander liegen, was nicht mehr so gut aussieht und nicht so bequem bei der Eingabe von Daten ist.

Nachdem der Begriff EINGABEMASKE einigermaßen klar ist, sollten wir eine solche Eingabemaske auch für die neue, noch nicht vorhandene Datei erstellen. Um Ihnen möglichst viele Funktionen an einem Beispiel zu zeigen, schlage ich vor, daß wir eine Artikelverwaltung „erstellen". Drücken sie also die ENTER-Taste und dann geben Sie ARTIKEL ein. Sollten sie irgendwann später einen Dateinamen eingeben, der sich schon im aktuellen Laufwerk befindet, dann wird die alte Datei nicht überschrieben, sondern geladen.

Sobald Sie also den Dateinamen (ARTIKEL) eingegeben haben und ENTER gedrückt haben, erscheint die Meldung

Transfering to Define section

auf dem Bildschirm. Diese Meldung gibt Ihnen bekannt, daß eine Art Unterprogramm geladen wird, das zur Erstellung einer Datei oder Eingabemaske benötigt wird. Nach kurzer Ladezeit ändert sich der Bildschirminhalt:

```
                 Defining Fields
   File: ARTIKEL                 Record Length: 0
-field name- -type- -length- -format- -index length-
 1
 2
```

In der rechten, oberen Ecke erscheint später noch die Meldung:

Records per 360K disk: 13333

Die Zahl 13333 ändert sich dabei ständig.

Das, was Sie auf dem Bildschirm sehen, ist eine Art „Erstellungsmaske" für die Eingabemaske. Sie müssen z. B. einen Namen für ein Eingabefeld (Name, Straße, Telefon usw.) eingeben, bestimmen ob es sich dabei um beliebigen Text oder um Zahlen handeln soll und dann muß noch die Länge der Eingabe bestimmt werden.
FILE EXPRESS gibt Ihnen die Möglichkeit, die Daten in folgende Datentypen zu unterteilen:

<C> = CHARACTER FIELD
Hier können alle Daten eingegeben werden. Es ist egal, ob es sich um Text, Zahlen oder Sonderzeichen handelt. Die Länge eines Eingabefeldes liegt zwischen 1 und 250 Zeichen.

<N> = NUMERIC FIELD
Es können nur Zahlen eingegeben werden. Sie erhalten dadurch die Möglichkeit, mit diesen Zahlen später zu rechnen. Diesmal liegt die Länge eines Eingabefeldes zwischen 1 und 14 Zahlen.

<F> = FORMULA
In ein Eingabefeld mit der Datentypbezeichnung F wird nichts eingegeben, sondern gerechnet. Für die Rechnung werden die Zahlen aus den „N-Feldern" benutzt. Es erscheint ein langes Feld, in das man die gewünschte Formel eingibt.

<T> = TEXT FORMULA
Das ist eine außergewöhnliche „Datenbezeichnung". Sie erhalten die Möglichkeit, z. B. den Vornamen und den Nachnamen einer Person zusammen zu binden, so wie Sie normalerweise Zahlen behandeln.

<D> = DATE
Wie es der Name schon sagt, kann in ein mit D gekennzeichnetes Feld nur ein Datum eingegeben werden. Die Länge beträgt hier 8 Zahlen. Format: ___/___/___

PD- und Sharewareanleitung

<U> = USER-DEFINED F.
Stellen Sie sich folgendes Problem vor: Es sollen in ein Eingabefeld Daten eingegeben werden, die aus zwei Teilen bestehen. Also sollten die zwei Teile der Eingabe z. B. mit einem Bindestrich getrennt werden. Mit U ist Ihnen auch das ermöglicht worden. Zum Beispiel bei einer Telefonnummer: ____________ /____________

Das sind die bei FILE EXPRESS zur Verfügung stehenden Datentypen. Diese Datentypen wurden an dieser Stelle nicht ausführlich erläutert, da alle in der Datei ARTIKEL vorkommen werden und sobald sie angewendet werden, erhalten Sie genauere Informationen. Für sinnvoll halte ich auch die Erläuterung der sich in der Erstellungsmaske befindenden Begriffe.

–FIELD NAME–
Sie geben einen Namen für das Eingabefeld.
Beispiel:
Name oder Telefon oder PLZ oder Artikel usw.

–TYPE!
Hier wird einer der vorhin erklärten Datentypen eingegeben.
Beispiel:
C oder N oder F oder U usw.

–LENGTH–
Length bedeutet Länge und es ist irgendwie klar, daß die maximale Länge eines Eingabefeldes angegeben wird. In der untersten Zeile sehen Sie zusätzlich, wieviel Zeichen das Feld enthalten darf.
Beispiel:
250 oder 59 oder 2 oder 14 oder 1 usw.

–FORMAT–
Sollten Sie bei TYPE ein F oder U oder T eingegeben haben, so wird an dieser Stelle die Formel verlangt. Angenommen, Sie möchten die MwSt. berechnet haben, so müssen Sie folgendes als Formel eingeben:
PREIS * 14/100
Dieses kann aber nur funktionieren, wenn Ihre Eingabemaske über ein Feld namens PREIS verfügt und das Feld ist mit dem Datentyp N bezeichnet worden.

–INDEX LENGTH–
Eigentlich sollte jetzt die Länge eines Eingabefeldes für den Index eingegeben werden. Leider ist es mir bis heute nicht gelungen, hinter die Bedeutung dieser Funktion zu kommen. der voreingestellte Wert ist jedoch 2, also drücken Sie ganz einfach die ENTER-Taste.

Jetzt wissen Sie also über die Datentypen und über die Erstellmaske bescheid, also sollten wir jetzt eine neue Datei erstellen, an der alle nur möglichen Funktionen ausprobiert werden können.

Bitte geben Sie folgende Daten in die Erstellungsmaske ein:

1	**Artikel**	**C**	**35**	**2**
2	**Beschreibung**	**C**	**200**	**2**
3	**Preis**	**N**	**8**	**2**
4	**MWSt**	**F**	**8**	**2**
5	**Kaufdatum**	**D**		**2**
6	**Kunde**	**C**	**50**	**2**
7	**Anschrift**	**C**	**70**	**2**
8	**Kompletinfo**	**T**	**250**	**2**
9	**Abgeholt am**	**U**	**8**	**2**

Fortsetzung folgt



Ich hasse Computer

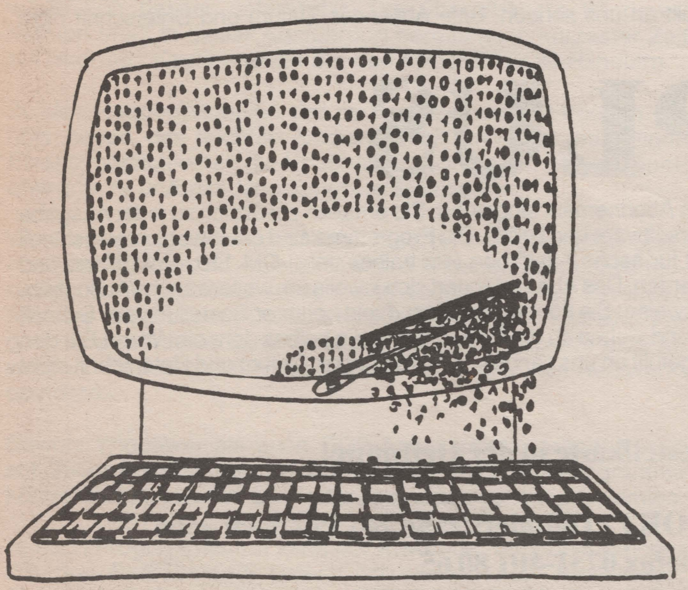
Dieser kleine Übersichtsplan soll Ihnen helfen, die Leiden des Computers richtig zu erkennen, zu orten und schließlich zu heilen:

Das Gerät quietscht:
Hier ist Eile geboten. Denn es ist zu befürchten, daß der Computer-Motor ohne Öl läuft. Bohren Sie mit dem Elektrobohrer (Stärke 6) ein kleines Loch in den Computer-Boden.
Fließt jetzt goldgelbes, sauberes Öl aus? – Alles in Ordnung!
Kommt nichts? – Sofort Öl nachfüllen. Am besten durch die Kühlschlitze an der Gehäuseoberseite (Mehrbereichsöl). In einen Normalcomputer gehen etwa 4 bis 7 Liter.

Das Gerät flimmert:
Das ist nicht nur lästig, sondern auch gefährlich für Ihre Augen. Bevor Sie lange an der Einstellung des Monitors fummeln, sorgt ein ganz altes billiges und vielerprobtes Mittel für Abhilfe: Die Gardine. Schlagen Sie mit dem Hammer zwei Nägel oben rechts und links in die Konsole des Monitors und hängen Sie etwa 30 bis 40 Quadratzentimeter feinste Gardine davor.

Das Gerät will nicht:
Meist haben Sie eine falsche Eingabe gemacht oder versehentlich auf den »Enter«-Knopf gedrückt. Das Programm ist weg! Jetzt könnten Sie natürlich in Ihren Unterlagen nachschlagen und den ganzen Mist noch einmal neu eingeben, aber es gibt auch einen viel einfacheren Weg, ohne viel Umstände, wieder an die verlorenen Daten zu gelangen:
Nehmen Sie das Brecheisen und öffnen sie vorsichtig das Gehäuse. Sie sehen, ordentlich aufgereiht, die schwarzen Chips vor sich. Irgendwo in diesen schwarzen Silikoplättchen stekken Ihre Daten – das ist sicher. Also am besten die frechen Chips aus ihren Fassungen gestemmt und dann sorgfältig mit der Spitzhacke geöffnet.
Wenn Sie den richtigen Chip aufmachen, werden Ihnen die vermißten Daten entgegenpurzeln.

Das Gerät ist nur noch ein qualmender Trümmerhaufen:
Nicht verzagen. Was glauben Sie, wie lange die Jungs von IBM oder APPLE rumprobiert haben, bevor sie einen funktionstüchtigen Computer gebastelt hatten? Vielleicht klappt es schon das nächste Mal besser. Es ist eben unerläßlich, mit äußerster Behutsamkeit den Computern zu Leibe zu rükken.
Jetzt gibt's nur noch eines: Rauf mit dem Computer auf die Schubkarre und zum Schrottplatz damit. Anschließend mixen wir uns mit dem Cocktailshaker, dem Gin und dem Wermut einen knochentrockenen Martini, in den wir zum Schluß noch die Olive plumpsen lassen. So läßt sich am besten der ganze Ärger der letzten Computer-Wochen herunterspülen.



Von Daten und Drachen

Erst mal steht der Kasten nur so in der Gegend rum und sieht ungeheuer technisch aus. Jeder, der zu Besuch kommt, ist tief beeindruckt und will sofort wissen, was das tolle Ding gekostet hat. Überlegen Sie sich die Antwort genau, falls man Sie in Zukunft noch ernst nehmen soll.
Etwas schwieriger wird es, wenn die Frage auftaucht: »Was kann man denn damit so machen?« Dann führen Sie eben Ihr Standardprogramm vor, an dem Sie eine ganze Woche gearbeitet haben: Schon zählt die Maschine in einer langen Reihe alle geraden Zahlen von 2 bis 6834. Dabei macht sie auch noch bei jeder hundertsten Ziffer eine kleine Pause, blinkt mit dem Bildschirm in allen Spektralfarben und spielt die ersten Takte von »Freude schöner Götterfunke« – das ist echt stark!
Die Nummer kommt wirklich gut an, bis eines Tages jemand fragt: »Und was kann er sonst noch?«
Jetzt müssen Sie sich entscheiden. Schließlich steht Ihre junge Programmierer-Ehre auf dem Spiel. Man könnte natürlich die Show umbauen und die Maschine die ungeraden Zahlen auflisten und dazu das Deutschlandlied spielen lassen. Aber das macht als Gag nicht mehr viel her.
Vielleicht lohnt es sich auch noch, das ellenlange Programm aus der Fachzeitschrift »Bit vorm Kopp« einzutippen, mit dem man den Biorhythmus von Haustieren bestimmen kann.
Aber dazu haben Sie verständlicherweise wenig Lust. Erstens umfaßt die Anleitung zehn engbeschriebene DIN-A4-Seiten und Sie machen schon Eingabefehler, wenn Ihr Computer nur nach dem Tagesdatum fragt. Und zweitens: Wer kennt schon den Geburtstag seines Goldfischs?

Ich hasse Computer

Spätestens an diesem Punkt werden die Computerkäufer zu potentiellen Kunden der Software-Firmen. Das sind die Unternehmen, die die Zauberkästen mit ausgetüftelten Programmen auf Vordermann bringen, damit Sie so knifflige Probleme lösen können wie: »Beginnen Sie den Atomkrieg und passen Sie auf, daß dabei möglichst wenig Menschen verkokeln« oder »Wie bekommt man eine Katze, eine Dogge, ein Päckchen Präservative und eine Nonne mit dem Aufzug vom Keller in den zwölften Stock – ohne daß was verknittert?«
Kurz, Sie werden schleunigst die Finger vom entnervenden Programmieren lassen und dem Elektronengehirn Fertigmenüs verfüttern. Der Spaß geht allerdings schnell ins Geld, denn das Angebot dieser Software ist nicht nur sehr vielfältig, sondern auch sehr teuer.
Es gibt kaum einen Lebensbereich, für den nicht schon ein Programm entwickelt wurde. Das fängt bei so alltäglichen Problemen wie der Uhrzeit an. Sie wollen also wissen, wie spät es ist – nichts leichter als das! Fragen Sie doch einfach Ihren Computer!
Sie schalten also das Gerät ein, legen die Diskette ins Laufwerk und tippen irgendwas Kluges in die Tastatur; zum Beispiel »Uhr« oder besser »clock« – schließlich sprechen die meisten Geräte nur Englisch. Dann sagt der Computer »wait« und rappelt eine Weile geschäftig mit dem Diskettenlaufwerk.
Schon nach knapp zehn Sekunden erscheint »Jetzt kommt gleich die Uhr« (oder »watch the watch«) auf dem Bildschirm. Dann fragt das kluge Gerät noch: »Wollen Sie die Uhr neu einstellen oder nur die Zeit ablesen?« Meine Güte, natürlich nur ablesen, schließlich muß jeden Moment im Fernsehen das Pokalendspiel anfangen.
»Wait« sagt der Computer. Jetzt kann es nur noch Sekunden dauern und schon erscheint die Tageszeit auf dem Schirm, und zwar auf die hundertstel Sekunde genau. Außerdem wird auch noch das Jahr, der Tag und der Monat angezeigt, für den Fall, daß Sie schon länger nicht mehr aus der Wohnung gekommen sind.
Die ganze Aktion hat keine fünf Minuten gedauert – so schnell kann Elektronik sein! Für lächerliche 90 Mark ist ein solches Programm zu haben.
Falls Sie jetzt einwenden, daß es schon für fünf Mark Armbanduhren gibt, bei denen nur ein kurzer Blick genügt, um die Zeit festzustellen, dann sind Sie entweder ein notorischer Besserwisser oder ein verbohrter Romantiker, der kein Gespür für den Pulsschlag der neuen Zeit hat. (Gratuliere!)
Aber da gibt es ja noch tausend andere praktische Dinge, die man mit dem elektronischen Freund anstellen kann. Zum Beispiel Programmiersprachen lernen wie Pascal, Logo, Claro, Pronto, Subito oder die neue Wundersprache C. Wer solches Kauderwelsch beherrscht, besitzt den Schlüssel zu den innersten Gehirnzellen des Computers und kann zwischen den Bits und Chips wüten, daß es nur so eine Freude ist.
Wem das alles noch nicht genügt, der kann seiner Maschine mit einem Turbo-Programm zusätzlich Dampf zwischen die Platinen blasen. Wo der Computer bisher mit müden 200000 Rechenoperationen in der Sekunde gebummelt hat, wirbelt er jetzt mit dreifacher Geschwindigkeit über die Mikrochips – wenn das nicht die wahre Lust ist.
Mit solchen kühnen Handgriffen schafft man erst die Voraussetzung, daß die Maschine auch die höheren Weihen bekommen kann – die Manipulation mit Datenbanken.
Datenbanken sind für den Computer-Freak so etwas, wie für den Gourmet die Austernbänke. Und wie der Feinschmecker mit rollenden Augen von »Claire« oder »Fine« spricht, redet der Hobby-Programmierer von »Multiplan« oder von »dBase«.
Anfangen kann der Normalbürger mit einer solchen Bank eigentlich nichts, es sei denn, er hat zufällig 40000 Adressen zu



Ich hasse Computer

verwalten oder möchte das Telefonbuch von Hamburg gerne elektronisch auflisten. Wer sich allerdings die Mühe macht, die Adressen der eigenen drei besten Freunde in seine teure Maschine einzutippen, der hat blitzschnellen Zugriff auf jede gewünschte Anschrift – nur die Vorbereitungen dauern immer ihre Zeit (siehe Uhr).

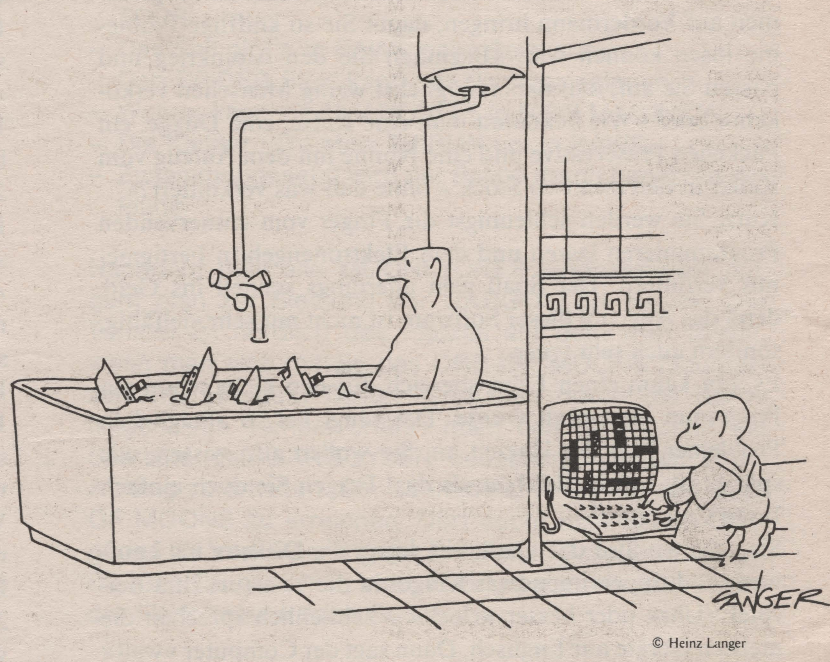
Der Mangel an echten Aufgaben für den Computer kann auch den energischsten Fan verdrießen. Nachdem die 25 Schallplatten, 12 Bücher und 15 wichtigsten Telefonnummern aufgelistet wurden, kennt der Computer inzwischen auch Ihre Steuernummer, die Anzahl Ihrer Socken und die Seriennummer des Staubsaugers. Die Zugriffszeit auf diese lebenswichtigen Informationen beträgt nur wenige Sekunden, das Problem ist nur, daß sich kein Schwein für Ihre Daten interessiert.

Etwa zu diesem Zeitpunkt tritt der Computer-Besessene in ein Krankheitsstadium, das als Spielphase bezeichnet wird. Damit sich die Elektronenrechner nicht so schrecklich langweilen, weil sie kaum richtig gefordert werden, haben ihnen mitleidige Programmierer Hunderte von Spiel-Programmen geschrieben.

Da gibt es erst einmal die *Knall-Bumm-Spiele*. Im Normalfall hetzt ein kleines Männchen durch den Urwald, schwingt sich von Liane zu Liane und versucht dabei nicht von Negern oder Krokodilen gebissen zu werden. Wenn es ihm schließlich gelingt, das alte Handtäschchen von Albert Schweitzer zu finden, darf es die verwunschene Tarantel küssen, und die verwandelt sich – peng – in einen wunderschönen Computer.

Doch bis Sie einmal soweit kommen, brauchen Sie mindestens 20000 Versuche. Sollte es Ihnen wirklich gelingen, dann lockt eine üppige Belohnung: Der Bildschirm flackert wie an Neujahr und schreibt etwas schrecklich Nettes von der Art: »Gratuliere, lieber Harald. Soviel Punkte schaffen nur 7,5% aller Spieler. Die Firma Jogibär empfiehlt dir als nächstes ihr Spiel *Dr. Fu Man Schu, oder eine Floppy-Disk auf der Folterbank* – 89,90 Mark – in allen einschlägigen Fachgeschäften.«

Fortsetzung folgt.



© Heinz Langer

Originalbeschreibung eines Spiels (aus einem Computer-Magazin):
»In einem zur Hälfte fertiggestellten Rohbau, dessen Etagen durch Leitern verbunden sind, werden Sie von einer Horde wildgewordener Äpfel gejagt. Um den Ungeheuern zu entgehen, müssen Sie Löcher graben, in die die Äpfel reinfallen – doch das ist nicht alles . . .«

Leser-Forum

Leser-Forum
Langsam aber sicher entwickelt sich unser Leser-Forum in diese Richtung wie es uns und Ihnen weiterhilft. Durch Ihre Zuschriften, seien es Fragen, Vorschläge oder Antworten auf andere Leserbriefe, geben Sie uns die Möglichkeit bestimmte Themen aufzuschnappen und an eine Vielzahl von Lesern weiterzugeben, die mit ähnlichen Fragen oder Problemen zu tun haben. Ich möchte mich an dieser Stelle bei allen Lesern für die Inanspruchnahme des Leser-Forums bedanken und wünsche uns, daß diese Rubrik noch weiter ausgebaut werden kann. Gruss M.O.R.

Error in Fat 004- ....
Betr: DER Ausgabe Nr. VII. Wie sollte es anderst sein, man freut sich alle Monate von neuem, man wartet auf die nächste Ausgabe von der Zeitschrift die man so mag. Doch oh weh, wie kann der Schmerz so schnell kommen, man verliert ein paar Kilo seines Speichers. Man macht eine Kopie, man soll ja nie mit dem Original, freut sich das jedes (fast) reibungslos läuft bis, Achtung jetzt kommt's, man möchte schauen ob es wirklich leichter ist mit Textus zu Arbeiten, und die Dateien zu betrachten. Wie schön das Programm lässt sich ohne Probleme starten, und gleich sollte man doch eine Datei von ihnen anschauen können, so verspricht es jedenfalls die Programm-Anleitung, gesagt getan, was ist den das ???? !!!! Error in FAT 004 - .... viel zu schnell ging das ganze vorbei. Was ist jetzt, ja kein Tastendruck mehr, das ganze System aus, oder hätte man doch zuerst das Horoskop lesen sollen, besser alles aus und neu starten. Oh was ist jetzt passiert, Command jo Autoexec jo Config jo, und trotzdem lädt es keine Programme, sofort Systemdisk rein neu starten, aha es läuft, schnell auf Laufwerk C:, und mit CHKDSK prüfen, oh nein das darf doch nicht wahr sein, Defekte Sektoren, alle Versuche was zu retten kosten nur Zeit und Nerven, so muss es wohl sein. Ich weiß nur eins; ich kaufe mir jetzt lieber ganze Programme, und teurere Bücher, so weiß ich was ich habe, eigentlich schade den das DER war sicher nicht schlecht, nein es war gut, man konnte was lernen, man bekam was mit, wenn schon steht das (eventuell) die Ware geprüft wird, sollte doch nichts schief gehen. Wie gern hätte man an den Wettbewerben teilgenommen und eine Sound Karte ein Programm oder nur einen Gruß bekommen, aber in Zukunft werde ich nicht mehr von Ort zu Ort Reisen um nur noch ein DER zu bekommen, das ist vorbei, der PC ist mir zu lieb um noch mehr defekte Sektoren zu erleiden. Mit freundlichen Grüssen B. Bosser, CH-Kerzers

M.O.R.
Lieber Herr Bossert, defekte Sektoren sind das Grauen jedes Computer Benutzers. Es ist aber so, daß man die Schuld an defekten Sektoren oder Error-Meldungen der FAT (File Allocation Table) nicht einem Programm geben kann. Vielmehr kommt ein defekter Sektor durch einen Schaden auf der Festplattenoberfläche zustande. Festplatten sind, um es grob auszudrükken, Verschleißteile. Bereits bei der ersten Formatierung hat jede Festplatte defekte Sektoren, also Breiche die nicht zum Speichern und Lesen von Daten benutzt werden können. Diese werden vom System auch nicht benutzt. Wenn Sie Daten auf der Festplatte gespeichert haben und ein bereits benutzer Sektor vom Zeitlichen gesegnet wird, können diese Daten nicht mehr gelesen werden. Die File Allocation Table, wird in den Bootsektor der Festplatte geschrieben. Sie enthält alle Daten darüber, wo sich was auf der Platte befindet. Daher die "Error in FAT" Fehlermeldung.

Liebe Redaktion,
als erstes möchte ich ein dickes Lob für die Programme im D.E.R loswerden: Weiter so ! Ich habe schon 6 Hefte (ab II/90) und werde auch weiterhin den D.E.R erwerben. Auf der Rückseite des D.E.R VII/90 ist "Magic" empfohlen worden. Ich kaufte es und somit zu meinem Problem: Leider stürzt der Computer immer ab, wenn ich Diamond Ball II mit "Q" verlassen will. Bei anderen Spielen mit derselben Aufmachung (Pac-Mac, Docker, Rocky) von H. Wilhelm bestehen beim verlassen mit "Q" diese Probleme nicht. Woran liegt der Fehler bei Diamond Ball ? (Ansonsten läuft DIABII.EXE ausgezeichnet) Computertyp: IBM-Kompatible, Festplatte 19 MB, MS-DOS-Version 2.03, Monochrom-Monitor, CGA-Adapterkarte. Noch eine Anfrage: Ist es möglich, bei BAUER.EXE abzuspeichern ? Herzlichst Ihr Stefan Dröge, Gifhorn.

M.O.R.
Nach unserer Erfahrung macht Diamond Ball II Probleme wenn; es mit DIABII.EXE und nicht mit DIAB.BAT gestartet wird oder wenn andere speicherresidente Programme gleichzeitig verwendet werden. Ob es an der recht alten DOS-Version (2.03) liegen könnte kann ich nicht sagen, damit durchgetestet haben wir das Spiel nicht. Leider ist ein Abspeichern ist bei BAUER nicht möglich, wäre aber eine sehr sinnvolle Funktion, Sorry.

Antwort – Vertausch von Buchstaben und Sonderzeichen von Trosten Wünsch.
Ich hatte das selbe Problem mit meinem Drucker Star LC 10 Color, was sich jedoch von selbst löste, da das Problem nach einiger Zeit nicht mehr auftrat. Ich kann mir nur folgendes vorstellen, daß das Druckerkabel oder die Schnittstelle beschädigt ist. Da anstatt der Leerzeichen ASC 32 das Ausrufezeichen ASC 33, und anstatt anderen Zeichen immer das Zeichen mit dem nächst höheren ASC Code ausgedruckt wird, muß die Leitung für das 1. Bit beschädigt sein, also immer auf High stehen. Eine überprüfung der Schnittstelle und des Kabels ist also erforderlich. Andere Vermutung: Da dieses Problem bei mir nur zeitweise auftrat, und dann gar nicht mehr, machte sich in mir ein Verdacht auf einen Virus breit, wofür ich allerdings keinen sichtlichen Beweis habe. Meine Systemkonfiguration: Commodore PC 20/III + Star LC 10 Color. Marco Schindler, Kappelrodeck

Anregungen zum D-E-R
1. Bei vielen Spielen, z. B. Escape, Klempner u. a. erreicht man bereits mit sehr wenig Übung eine so hohe Punktzahl, daß der Variablenbereich des Highscores überschritten wird. Dies hat zur Folge, daß die Punktzahlen negativ werden und somit kein Highscoreeintrag mehr erfolgt. Dies raubt natürlich einiges an Spielspaß, zumal der Fehler unnötig ist. Würde man anstatt mit 500 und 1000 Punkten zu klotzen, nur ein zehntel der Punkte vergeben, würde der Variablenbereich vollkommen ausreichen.
2. Mir ist aufgefallen, daß bei fast jeder zweiten Ausgabe des D.E.R ein Biorythmusprogramm enthalten ist. Da ich, wie bestimmt viele Ihrer Leser, sehr wenig von solchen Programmen halte, frage ich mich, ob man den Speicherplatz auf der Diskette nicht besser nutzen könnte, zumal ein solches Programm bei weitem ausreicht.

M.O.R
In Zukunft wird es keine Spiele mehr geben, die den Variablenbereich überschreiten. In der Zwischenzeit müssten Sie die neue Version von Klempner bereits bei sich haben. Biorythmus: Die einen leben danach und andere halten es für Müll. Einen Biorythmus wird es auf jeden Fall nicht mehr so schnell geben.

Nichts geht richtig!
Bisher ärgerte ich mich darüber, daß es Software auf Disk in einer Zeitschrift nur für den C64 gab. Deshalb freute ich mich besonders darüber, daß es so etwas jetzt auch für den PC/AT gibt. Neulich kaufte ich mir Ihr Soft-Time Nr. 5/90 und den D.E.R Nr. VIII/90. Als ich die Programme ausprobierte, wurde meine Freude sehr schnell getrübt. Ich fange zuerst mit Soft Time an! Als erstes war Phyton II auf der Diskette. Die Graphik ist zwar nicht schlecht, aber der Rest läßt zu wünschen übrig. Wenn man etwas falsches eingibt, erscheinen meist unsinnige Fehlermeldungen, vor allem, wenn man nur einzelne Buchstaben eingibt. Außerdem kann ich bestimmte Sachen mehrmals ma-

Leser-Forum

chen, z. B. kann ich dem jungen Mann vor der Burg x mal einen Apfel geben und x mal bekomme ich ein Messer. Wenn das Adventure richtig programmiert worden wäre, dann dürfte das nämlich nur ein einzigesmal gehen. Das Wildschwein kann ich im übrigen so oft verjagen wie ich will, beim nächsten mal ist es wieder da. Die Zündhölzer sind dann auch immer wieder da. Wer da wohl immmer wieder welche hinlegt, wenn ich die alte weggenommen habe ? Wahrscheinlich der Soft-Time-Verlag. Außerdem läßt die Handlung und der Schwierigkeitsgrad von Phyton II zu wünschen übrig.
Jetzt zu Space Flight. Das ist noch das beste Programm von allen. Hier gibt es nicht viel auszusetzen. Der Programmierer hat allerdings einen Fehler gemacht. Wenn zwei Dinge, die mein Raumschiff vernichten können, sich kreuzen oder an der gleichen Stelle fliegen, dann sieht das nicht besonders gut aus. So etwas gibt es bei professionellen Schießspielen wie Xenon 2 Megablast nicht. Aber das ist halb so wild. Der Sound und die Graphik können sich bei Space Flight sehen lassen. Außerdem kann sich der Aufbau der Menüs genauso sehen lassen.
Das war's zu Soft-Time. Jetzt komme ich zu D.E.R VIII/90. Karli Klempner gefällt mir soweit ganz gut. Allerdings hat sich auch hier wieder ein Fehler eingeschlichen. Wenn ich meine Leitung gelegt habe und das Wasser fließt, dann darf ich mit meinen Steuercursor auf kein leeres Rohr gehen, durch das noch Wasser fließen wird. Will ich nämlich das Wasser durch das Rohr, auf dem mein Steuercursor steht, dann wird das Spiel sofort beendet. Ob dieser Roland G, Hülsmann die Highscores alle erreicht hat, ist zweifelhaft. Denn so hohe Punktzahlen sind unmöglich zu erreichen. Das macht aber nichts. Denn mit (fast) jedem Textverarbeitungsprogramm kann ich die Highscore Datei einlesen (auch die von Space-Flight) und so verändern, wie ich möchte.
Prostart funktioniert auch nicht so recht. Wenn ich nämlich ein Programm aus einem Unterverzeichnis aufrufen lassen will, dann wird nur die Datei gestartet, die ich angegeben habe. Danach kehrt Prostart wieder in die Root zurück. Wenn aber die Datei, die ich durch Prostart gestartet habe, weitere Dateien eröffnet bzw. starten will, dann geht das natürlich nicht, da sich Prostart nicht mehr im Subdirectory befindet, sondern auf der Root. Und jeder Anwender hat seine Programme in Subdriectorys. Wenn ich nämlich alles auf der Root hätte, wäre die Übersicht der Harddisk bald weg!
Der Biorythmus (der wahrscheinlich in GW-Basic programmiert wurde, habe ich recht?), funktioniert so weit ganz gut. Die Druckerausgabe habe ich bis jetzt noch nicht testen können, da ich momentan keinen Drucker zur Hand habe (das ist auch der Grund, warum ich diesen Brief mit der Maschine schreibe). Wenn ich bei "nochmal (j/n)" die Space Taste drücke, dann werde ich zuerst gefragt, ob ich eine Biorythmuserklärung haben möchte. Die habe ich bis heute nicht abrufen können. Zum Glück steht Sie ja im Heft. Jedenfalls werde ich dann nochmal gefragt, ob der Biorythmus ein 2. mal gestartet werden soll. Wenn ich hier kein großes J eingebe, springt er wieder in die Start.bat!
Bei Fixstern habe ich bis jetzt keinen Fehler entdecken können. Minotaurus, Setkey und Morse habe ich noch nicht ausführlich getestet. Aber ich bin überzeugt, daß sich hier auch ein paar Fehler eingeschlichen haben.
So, das war's zu Ihren Programmen. Wahrscheinlich werde ich Ihre Zeitschrift nicht mehr kaufen, deshalb werde ich eine eventuelle Antwort im Leserforum nicht lesen können, sollten Sie sich dazu entschließen, diesen Brief auszugsweise abzudrucken. Oliver Röll, Türkheim.

M.O.R.
Ihre Kritik ist in den meisten Fällen begründet. Vergleichen Sie aber bitte nicht die beiden Spiele Phyton und Space Flight mit Programmen wie die Adventures von Sierra oder XENON 2. Die Entwicklungszeit für diese Spiele beträgt in der Regel mehrere Mann-Jahre, was sich auch im Preis der Spiele wiederspiegelt (DM 70,- bis DM 139,-). Die Programm autoren die für den DISC-EDV-REPORT Programme entwickeln und schreiben haben nicht die Zeit und das nötige Kapital um "vollendete" Programme zu entwickeln. Dies mag zwar aus einer bestimmten Sicht ein Fehler sein, würden wir aber nur auf rein kommerzielle Programmanbieter zurückgreifen, wäre das Preis-Leistungsverhältnis unserer Magazine niemals zu halten. Dies soll keine Entschuldigung für "Programm-Mängel" sein, aber wenn wir ehrlich sind, Spaß machen die Programme, trotz einzelner Fehler, die bestimmt nie ganz zu bewältigen sein werden, auf jeden Fall. Der wirklich nicht angenehme Fehler bei Karli Klempner ist in der Zwischenzeit behoben. Eine neue Version kann bei uns angefordert werden. Das Problem mit Prostart kann folgendermaßen behoben werden. Mit dem DOS-Befehl PATH einen Pfad in das Verzeichnis legen in dem Prostart liegt. Nun müsste alles reibungslos gehen. Biorythmus: Haben Sie was gegen BASIC? Ein Fehler bei Nichteingabe eines großen J können wir bei uns nicht feststellen. Der Erklärungstext ist nicht im Programm enthalten. Er wurde, nachdem das Heft bereits gedruckt war, entfernt.

Keine Umlaute bei MAGIC 3/90
Auch ich hatte das Problem mit den fehlenden Umlauten besonders bei den Spielen von Roland G. Hülsmann auf meinem EURO-PC mit CGA Farbgrafikkarte. Nachdem ich nun den DOS-Befehl GRAFTABL.COM vor dem Starten eines dieser Spiele verwende tritt dieser Umstand nicht mehr auf und die Umlaute erscheinen richtig auf dem Bildschirm. Nach Angaben in meinem DOS-Handbuch wird dieser Befehl angewendet um fremdsprachige Zeichensätze im Grafikmodus darzustellen. Der Aufruf dieses Befehls braucht nur einmal ausgeführt zu werden solange der Rechner nicht neu gebootet wird. Man kann diesen Befehl auch in die AUTOEXEC.BAT einbinden und hat diesen dann immer geladen. Allerdings kostet er auch Speicherplatz den man womöglich für andere Anwendungen braucht. Ich hoffe hiermit dem Leser xxxx geholfen zu haben. Karl Heinz Diel, Dornburg.

M.O.R.
Die Lösung zu diesem Problem haben wir zwar schon in der letzten Ausgabe veröffentlicht. Aufgrund Ihrer recht verständlichen Ausführung habe ich diese Problemlösung noch einmal veröffentlicht. Vielen Dank.

Nochmal Biorythmus
Herr Eckert aus Finningen hat auch ein Problem mit Biorythmus. Es ist ihm nicht möglich das Programm ordnungsgemäss zu beenden. Bei uns können wir eine solche Fehlfunktion nicht feststellen. Kennt jemand die Quelle für dieses Problem ?

Larry II - Im Flugzeug
Zuerst möchte ich Ihnen für das fabelhafte Duo (Zeitschrift und Diskette) danken. So etwas hat schon lange gefehlt. Jetzt, nach dem Sie auch ein Leserforum eingerichtet haben ist Ihre Zeitsschrift fast komplett. Ich würde mich nämlich auch über eine bzw. 1/2 Seite Computerwitze freuen. Nun aber zu meinem Problem. Es geht um das Spiel Larry Laffer II. Ich stehe im Flugzeug, am Notausgang, jedoch lässt sich die Türe nicht öffnen. Frage: Ist der Notausgang die Tür in die Freiheit (Fallschirm vorhanden)? Was habe ich u. U. wo vergessen. Vielen Dank für die Beantwortung im vorraus.
PS: Auf Seite 47 im D.E.R VIII/90 geht die Orgatec vom 25.-30. Oktober - auf Seite 23 vom 25.-30.9.1990 ??? Welches Datum ist richtig ?

M.O.R
Computerwitz ? Keine schlechte Idee. Platz wär vorhanden. Aber woher nehmen und nicht stehlen ? Wer kennt gute Witze oder weiß Betzugsquellen ? Die Orgatec findet im Oktober statt. Larry II: Die Tür ist der richtige Weg. Um die Türe öffnen zu können, benötigen wir eine Haarnadel. Diese finden wir in einem Essen, welches wir uns an der Theke neben dem Fallschirmautomat bestellen können.

Leser-Forum

Von unserem (un) zufriedenen DER-Abonnenten Jürgen Eckel aus Arnsberg haben wir folgendes Gedicht erhalten. Ich finde: Eine nette Art uns auf die Füße zu treten.

FRUST UND LUST

Es war im Februar des Jahres,
da wollte ich gern Kunde sein.
Disk-EDV-Report, das war es,
die Zeitschrift fand ich einfach fein.

Ich wollte als abonnieren,
ich sandte eine Karte ein,
im März, da mußte es passieren,
die Zeitschrift mußt'im Kasten sein.

Ich wartete fast zwanzig Tage,
dann rief in Ulm ich einfach an
und man erklärte mir die Lage:
Die Karte, die kam niemals an.

Die Folge war 'ne zweite Karte,
Beginn war nunmehr im April.
Und eine Hoffnung, eine zarte,
erfüllte sich (was ich nur will ?)

Die Lieferung, sie klappte prima,
das Heft war pünktlich und war gut.
Nunmehr entspannte sich die Lage,
es legte sich bei mir die Wut.

Dann fand ich Spiele, die war'n toll,
mit Bricks und auch mit Diamond Ball,
und ich bestellte die Programme
und war zunächst ganz hoffnungsvoll.

Jedoch, nach sieben langen Wochen,
da war der Briefkasten noch leer,
schon wieder fing ich an zu kochen
und langsam wurd das Herz mir schwer.

Nach vielen weiteren Gesprächen
(der Postminister freut sich sehr)
gab's keinen Grund mehr mich zu rächen,
nun blieb der Kasten auch nicht leer.

Die Spiele war'n das Warten wert,
der Spaß, der war auch riesengroß,
jedoch: Ich glaub, mich tritt ein Pferd:
Was ist denn nun schon wieder los ?

Der Grund für diese neue Frage,
das ist ein Levelwettbewerb.
Zu Rocky schickt ich Level ein,
und das führt zu der nächsten Klage,
und darauf geh'ich nunmehr ein:

Mit Freude hab'ich festgestellt,
daß ich jetzt ein "Gewinner" war.
Der Gutschein, das ist bares Geld,
das war mir schon ganz deutlich klar.

Der Gutschein, der kam niemals an,
(die Post ist sicher Schuld daran)
Herr Hirtz, der war am Hörer dran,
denn ich, ich rief schon wieder an.

Man einigte sich ziemlich schnell,
'ne Sammlung Spiele sollt' es sein.
Man glaubt nicht, was ich jetzt erzähl:
Auch diese gingen niemals ein.

Jedoch, trotz aller dieser Klagen,
will ich zum Abschluß eines sagen:
Ich bleib Euch treu, trotz diesem Graus,
denn Pannen schließt man niemals aus.

Und schon wieder Hero's Quest!
Immer noch keine Lösung in Sicht. Wir spielen uns die Finger wund und konnten den Kobold immer noch nicht besiegen. Letzte Warnung!
Wenn uns jetzt keiner mitteilt, wie man mit dem Abenteuer den Kobold in der Höhle niedermachen kann, dann benutzen wir den Zauberer und nehmen einen Zauberspruch!

Herr Klaus Kleine-Budde schreibt uns zu unserer Frage der letzten Ausgabe:**Laufen die DER-Programme ohne Probleme auf Schneider/Amstrad PC's ?**
Ich besitze einen Schneider/Amstrad PC 1512 mit einer 20 MB Festplatte, aufgerüstetem Kernspeicher auf 640 KB sowie einen Farbmonitor mit CGA Karte. Alle bisher von Ihnen veröffentlichten Programme laufen, bis auf wenige Ausnahmen, fehlerfrei. Der Absturtz bei einigen Programmen dürfte weniger auf das System zurückzuführen sein, als vielmehr auf Programmierungsfehler.

PD-Programm SNE215 "Dungeons of Kairn 1.1"

Ich habe kürzlich das PD-Softwarespiel "Dungeons of Kairn" be Ihnen gekauft. Es gefällt mir ausserordentlich gut, bis auf ein Problem: Der Spielanleitung der Readmedatei entnehme ich, daß es sich bei den Dungeons um zwei Verschiedene handelt, da ich in einem Dungeon ein, und im anderen zwei Artifacts finden muß. Doch ich habe bisher nur ein Dungeon gefunden und somit auch nur ein Artifact. Das Dungeon, welches ich gefunden habe, liegt im Nordosten des Kontinents und der Eingang ist ein Friedhof. Können Sie mir bitte weiterhelfen und mitteilen, wo der Eingang zum zweiten Dungeon liegt und wie ich ihn erreiche. Ralf Dörrenberg, Aachen.

M.O.R.
Leider wissen wir hier nicht weiter. Wer kennt dieses Spiel genauer und kann hier weiterhelfen ?

Level-Wettbewerb zu Hülsi 2

Im Tal der Könige

Und wieder startet ein neuer Wettbewerb für unsere Level-Jongleure. Unter allen Teilnehmern verlosen wir zehnmal je 1 Abo DISC-EDV-REPORT.

Lasst Euch was einfallen und konstruiert die schwersten, gemeinsten und hinterhältigsten Levels die man sich vorstellen kann.

Einsendeschluss ist der 12. Dezember 1990.

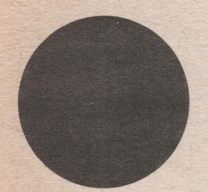
Einsendungen bitte mit dem Stichwort "TAL" versehen an:

Verlag Simon
Daimlerstraße 24
D- 7900 Ulm.

Mitarbeiter des Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. (Brauchen Sie eh nicht, grabschen sich sowieso immer eine Ausgabe) Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

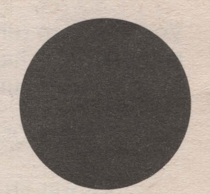
 

Neue PD- und Shareware



That's Lotto V4.00S

Lotto mit System spielen



Von Peter W. Hielscher

Hinweise zur Bedienung des Programms

Das Programm wird über Menüauswahl und Vorgabe von Ziffern oder Buchstaben gesteuert.

In der letzten Zeile des Bildschirms wird angezeigt:

l i n k s

in welchem Programmteil / welcher Aktivität Sie sich befinden bzw. was das Programm momentan ausführt bzw. welcher Fehler aufgetreten ist und

r e c h t s

welche Tastenbedienung erforderlich ist, um den Programmablauf fortzusetzen.

Wenn eine Buchstabeneingabe gefordert wird, können Sie Groß oder Kleinbuchstaben eingeben.

Jede Eingabe der Tipp- oder Gewinnzahlen und allen sonstigen Eingaben (nicht Menüauswahl) muß mit der Bedienung der Taste <ENTER/RETURN> abgeschlossen werden.

That's Lotto Systeme

Allgemeines

Alle vom Programm THAT'S LOTTO verwendeten Systeme lassen sich

- darstellen (Zahlen von 1 bis Y) - erstellen (Wahlzahlen X bis Y) - auswerten (Zahlen von 1 bis Y)

(X= kleinste im System gespielte Zahl) (Y= höchste im System gespielte Zahl)

Die Systeme lassen sich außerdem auf Drucker ausgeben.

Über den Menüpunkt

"THAT'S LOTTO-Systeme erstellen"

können Sie sich Ihre eigenen Systeme aufbauen und anschließend speichern.

Alle Systeme, die das Programm THAT'S LOTTO nutzt, sind in einem eigenen Unterverzeichnis gespeichert.

Allgemeines

Alle nach Punkt 3.2.2 mit eigenen Wahlzahlen erstellten Systeme werden in einem eigenen Unterverzeichnis gespeichert. Bei der Verwendung ausschließlich von Diskettenlaufwerken achten Sie bitte stets darauf, daß die Programmdiskette (Sicherungskopie) sich im Laufwerk befindet.

Die Systeme in der eigenen System-Datei lassen sich

- darstellen - auswerten - löschen - anzeigen

Bei der Anzeigefunktion wird neben der Darstellung aller Dateien des Unterverzeichnisses auch noch die verbleibende freie Speicherkapazität des Speichermediums (Disk oder Festplatte) ausgegeben.

Dateinamen sind stets ohne den Zusatz ".DAT" vorzugeben.

Nach Bearbeitung (Ausgabe) können die Systeme unter anderem Namen wieder in die Anwender-Datei gespeichert werden (zusätzlich). Ansonsten verbleibt es bei der Speicherung unter dem alten Namen.

Die Systeme können zusätzlich auf Drucker ausgegeben, erneut dar gestellt oder mit weiteren (anderen) Gewinnzahlen ausgewertet werden.

Neu ist aber auch die beliebige Auswertung eines eigenen Systems über die Option: Ziehungen !

Systemserien

Allgemeines

Über das Menü Systemserien können Sie alle amtlichen VEW-Systeme oder die Vollsysteme mit 7, 8, 9 oder 10 Zahlen mit mehreren Systemen zu Systemserien zusammenfassen. Diese Methode wird bereits von vielen großen Spielgemeinschaften genutzt. Sie können so bequem nach jeder Ziehung selbst fest stellen, wie hoch Ihr Gewinnanteil ist und müssen nicht erst die Gewinnmitteilung der Spielgemeinschaft nach Ablauf des Spielmonats abwarten.

Systemserien können Sie

- erstellen - ergänzen - auswerten - löschen - anzeigen

Unter der Anzeigefunktion ist das Anzeigen des Unterverzeichnisses der Systemserien auf der Diskette oder Festplatte zu verstehen.

Option: Ziehungen

Allgemeines

Über das Ziehungs-Menü können Sie sämtliche Lotto-Ziehungen verwalten und auswerten und zwar:

BRD 6aus49 Samstag von 1955 bis heute BRD 6aus49 Mittwoch (A) von 1986 bis heute BRD 6aus49 Mittwoch (B) von 1986 bis heute

Zusätzlich können Sie sich eine eigene Datei anlegen. Diese könnte z.B. für 6 aus 45 oder die Ziehungen eines anderen Landes genutzt werden.

Die einzelnen Lotto-Ziehungen können Sie

- ergänzen - anzeigen - auswerten

Die Auswertungen untergliedern sich in

- Durchschnitte - Häufigkeiten - Zahlenvergleiche - Reihenvergleiche - Rückstände

Für die Auswertungen mit den Lotto-Ziehungen können Sie auch Ihre eigenen zwischengespeicherten Systeme heranziehen.

Programm-Nr.: PD 1054 Sharewaregebühr: DM 75,–

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SNE299 JIGSAW MANIA V 1.0 – Ein super Puzzlespiel mit schönen Grafiken für VGA-Karten.

SNE230 ARCHERY – Bogenschießen. BABY – Rettungsaktion am brennenden Hochhaus. BRAIN CHILD – Puzzlespiel für 2 bis 3 Spieler mit Maus. CRAZY CARDS V. 2.0 – Kartenratespiel „Hoch oder Tief". GUESS A NUMBER V. 1.03 – Zahlenraten. WAR – Ein kleines Kartenspiel. WARI – Denkspiel gegen den Computer. Und zwei weitere Spiele.

SNE231 BATTLE – Versenken Sie Schiffe auf dem Meer bevor Sie der Hai erwischt. BLOCK CONQUEROR – Taktik- und Denkspiel für 2 bis 3 Spieler. INSTANT REPLAY – Computerumsetzung des Gedächtnisspiels SENSO. NUMGAME – Gesichter zählen, für Kinder. SPELLGAMES V. 1.0 – Schön aufgemachtes Spiel für Kinder um Wörter und Buchstaben, Englisch. Und drei weitere Programme in BASIC. CGA, Herkules mit Emulator.

SNE232 SHOOTING GALLERY – Dieses Spiel versetzt Sie in eine Schießbude mit allen Schikanen. Und das Ganze in VGA-Auflösung und Maussteuerung.

SNE233 HUGOS HOUSE OF HORROR V. 1.2 – Ein sagenhaftes 3-D-Abenteuerspiel. Ähnlich aufgemacht wie Sierra-Adventures. EGA-Grafik.

SNE234 RETURN TO KROZ V. 1.2 – Ein klasse Dungeonspiel. Erkunden Sie eine ganz neue Welt und bekämpfen Sie Ihre Feinde. Farbe oder schwarzweiß.

SNE235 STAR DEFENSE – Verteidigen Sie Ihre Raketenbasis. Ein Ballerspiel in EGA-Grafik.

SNE236 Verschiedene Minigolf- und Golfspiele. Weitere Spiele auf Disk.

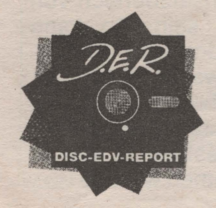
SNE237 BACKGAMMON – Backgammonspiel für CGA-Karte. BLIND MAZE V. 2.0 – Finden Sie den Weg aus dem Labyrinth bevor Ihnen der Sauerstoff ausgeht. VIER GEWINNT – Eine EGA-Version des bekannten Spiels. FOREST – Es gilt einer Katastrophe zu entgehen. Dazu muß ein Zahlencode gefunden werden.

SNE238 PYRAMID V. 1.0 – Ein äußerst interessantes Kartenspiel für EGA-Grafikkarten.

SNE239 MENSCH ÄRGERE DICH NICHT für 1 bis 4 Spieler.

PD-Software

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 376 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-376 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

Neue PD- und Shareware

>» firmaPLUS «<

Von Andreas Möbs

Hardware

1. Industriestandard-kompatibler Rechner unter Betriebssystem DOS 2.11 oder höher
2. Grafikkarte (MDA, Hercules, MGA, CGA, EGA, VGA o.ä.)
3. mindestens ein Floppylaufwerk mit mind. 360 KByte
4. Hauptspeicher mind. 320 KByte
5. Industriestandard-Drucker. Der Drucker wird mit enlarged, compressed und fetter Schrift angesteuert. Bei Briefen erfolgt ferner eine Umschaltung auf Elite-Schrift (96 Zeichen/ Zeile). Sollte Ihr Drucker nicht befehlskompatible sein, so kann der Ausdruck gestört werden. Ferner wird der Einsatz von Endlospapier oder eines automatischen Einzelblatteinzugs empfohlen. In der Prüfversion besteht keine Möglichkeit, das Programm an einen anderen Drucker anzupassen.

Eine Festplatte ist für den ernsthaften Einsatz unbedingt empfehlenswert.

Einsatzgebiete, Leistungsdaten

Das Programm ist für den Einsatz in kleineren Betrieben gedacht. Durch die Integration aller notwendigen Funktionen ist dieses Programm als universelles Werkzeug geeignet. Die Einarbeitung erfolgt also nur auf eine in sich geschlossene, einheitliche Bedieneroberfläche. Kenntnisse des Betriebssystems sind nicht erforderlich. Die Bedienerführung ist logisch und innerhalb kürzester Frist erlernbar.

Leistungsdaten:

- Es können bis 10000 Adressen erfaßt werden
- Es können maximal 32000 Artikel erfaßt werden
- es können bis zu 600 Konten (Bestands-, Aufwands- und Ertragskonten) angelegt werden.
- Es können für jeden Kunden maximal 32000 Vorgänge (Rechnungen, Lieferscheine, Auftragsbestätigungen oder Angebote) erfaßt werden.
- Bei Ertrags- und Aufwandskonten sind auch betriebsneutrale Konten vorgesehen
- Vor- und Mehrwertsteuer werden selbständig berechnet und verbucht.
- Alle Ausgaben können auf dem Monitor oder Drucker erfolgen.
- Es können Adressen für den Ausdruck von Serienbriefen, Listen oder Aufklebern - nach Namen, Postleitzahl und vier zehnstelligen Codes sortiert - erzeugt werden.
- Rechnungen können automatisch in die Buchhaltung übernommen werden.
- Die Textverarbeitung erlaubt das Erstellen von individuellen Briefen, Standardbriefen oder Serienbriefen.
- Vielfältige Fehlerkontrollen und Bedienungshilfen unterstützen die einfache Bedienung.
- Es können zwei Mehrwertsteuersätze kombiniert verwendet werden.

Programm-Nr.:
Shareware-Gebühr: DM 149,- bis DM 798,–

CARDSTAR

Universelles Karteikasten-System für IBM PCs und Kompatible von

LARS SCHENK & FRANK HORN

Hardwarevoraussetzungen:

CARDSTAR läuft auf allen IBM PCs oder Kompatiblen. Ein Arbeitsspeicher von 640 KByte Arbeitsspeicher ist ideal, es genügen aber auch 512 KByte. Die Benutzung einer Festplatte ist UNBEDINGT zu empfehlen, da bei Benutzung eines reinen Diskettenlaufwerkssystems einerseite die Arbeitsgeschwindigkeit sehr stark verringert werdenwürde, andererseits der Fall auftreten könnte, das auf der Diskette nicht mehr genug freie Kapazität ist um die Dateien aufnehmen zu können. Ein Farbmonitor und eine Maus wären wünschenswert, sind aber nicht unbedingt erforderlich. Wenn Sie eine Maus einsetzen, so genügt eine mit 2 Tasten. Natürlich können Sie auch mit einer 3-Tasten-Maus arbeiten, hier hat die mittlere Taste dann lediglich keine Funktion. Um den vollen Funktionsumfang von CARDSTAR nutzen zu können benötigen Sie einen Drucker. Falls Sie Ihre Karten nur verwalten wollen, aber keine Listen oder Kartei-Karten ausdrucken wollen, so benötigen Sie natürlich keinen Drucker.

Softwarevoraussetzungen:

Für CARDSTAR ist MS-DOS ab der Version 3.0 Voraussetung.

EINFÜHRUNG:

Zweck von CARDSTAR ist die schnelle, effiziente und komfortable Verwaltung von Karteikarten. Für den privaten und semiprofessionellen Anwender sollte dabei der Einsatzbereich von CARDSTAR möglichtst universell gehalten sein. So kann CARDSTAR z.B. dafür eingesetzt werden, Adressen, Kochrezepte, Artikel und alles nur denkbare zu verwalten. Trotz des großen Einsatzgebietes wurde aber sehr großer Wert auf eine sehr anwenderfreundliche und einfache - intuitive - Benutzerführung gelegt. Der Anwender kann selbst bestimmen, wie er die Anordnung (Sortierung) der Karten vornehmen will und was

Neue PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD1042 ETIKETTEN-STAR – Erstellung beliebiger Etiketten. Zum Beispiel Disketten-, Videokassetten- und Adressenaufkleber. Mit WYSIWYG-Funktion zur Überprüfung des Ausdrucks. Deutsch.

PD1043 ZEUGNIS PC – Verwaltung von Einzelnoten für bis zu 16 Klassenlisten à 30 Schüler. Für jede Klassenliste sind bis zu 16 Notenlisten mit bis zu 36 Noten möglich. Deutsch.

PD1044 HELPER 1.21 – Eine Turbo-Pascal-Unit zur Implementierung einer Hilfefunktion. Zur Erstellung von besonders anwenderfreundlichen Programmen. Deutsch.

PD1045 TERMIN 1.0 – Programm für die Terminverwaltung. Mit komfortabler Benutzeroberfläche und automatischer Alarmfunktion.

PD1046 DACH V.1.1 – Berechnungen von Dachvolumen. Beliebige ebenflächig begrenzte Körper und ihre Funktionen können berechnet werden.

PD1047 INSTRUMENT EDITOR ADLIB – Erstellung von Instrumenten für die Adlib-Sound-Karte. Über 20 verschiedene Möglichkeiten, um das Instrument zu beeinflussen.

PD1048 SCHENK & HORN TOOL Disk 01 – Überwachen von Telefonkosten ★ komfortables Löschen ★ Dateisuche ★ Festplatteninformation u. a.

PD1049 ARCMASTER V 4.48 – Automatisches Komprimieren mit allen nur denkbaren Komprimierprogrammen. Dieses Programm nimmt Ihnen die Eingabe von Optionen und sonstigen Kürzeln ab. Einfacher geht's nicht mehr!

PD1050 AS-EASY-AS 4.00 – Neue Version der bekannten Tabellenkalkulation. Über 1000 Makrokommandos und 80 mathematische Funktionen. Kompatibel zu dBase III und IV.

PD1051 NEWKEY 5.2 – Belegen Sie Ihre Tastatur ganz nach Wunsch mit eigenen Zeichen oder Befehlen. Mit dieser neuen Version von NEWKEY ist das Arbeiten mit Tastaturbelegungen kein Problem mehr.

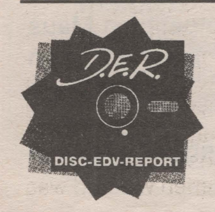
PD1052 PROFILE 2.0 – ZWEI DISKETTEN! Ohne lange Einarbeitungszeit können sofort Datenbanken angelegt werden. Mit Hilfefunktion und übersichtlicher Benutzerführung. Für Rundschreiben kompatibel zu Wordperfect, Wordstar, PC-Write u. a.

PD1053 LIST V. 7.3 – Starkes Dateileseprogramm in einer neuen Version. Dateien lesen, suchen, sortieren, Fenster öffnen etc. etc. Mehr Komfort kann man nicht erwarten.

Neue PD- und Sharewarespiele
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SNE227 Kinderverkehrs(schild)quiz – Quizspiel um Verkehrsschilder inkl. Memory mit Verkehrsschildern für VGA-Karten.

SNE228 VGA-GAG & VGA-Memory – Memoryspiel für VGA-Karten mit klasse Grafiken. Weitere Bildersätze vom Autor erhältlich.



Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 376 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-376 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

PD-Software



Neue PD- und Shareware

überhaupt alles auf einer Karteikarte verzeichnet werden soll. Hierzu braucht durch die allgemeine Form der Karteikarte jedoch KEINERLEI VORARBEIT wie z.B. die komplizierte Definition von Eingabemasken erfolgen. Der Anwender kann quasi gleich mit dem Programm loslegen ohne irgendwelche Initialisierungsarbeiten vornehmen zu müssen.

Bei dem Leistungsspektrum wurde besonderer Wert darauf gelegt, nicht nur eine einfache Verwaltung (also die Eingabe und Ausgabe von Karteikarten) zu ermöglichen sondern weitere Funktionen anzubieten, die bei einem realen Karteikasten sehr wünschenswert jedoch sehr komplex und somit zeitaufwendig wären. So wird dem Anwender z.B. das Suchsystem eine stets willkommene Hilfe zum Auffinden bestimmter Informationen sein. Das einzigartige "Makrierungs-System" erlaubt eine Auswahl aus allen Karteikarten vorzunehemen, oder Karteikarten nach bestimmten Merkmalen zu markieren um sie dann weiterzubearbeiten. Weiterhin stehen viele verschiedene Funktionen zur Verfügung, die den Ausdruck von Informationen auf Ihren Drucker ermöglichen.

Die Kombination von moderner Fenstertechnik und Pulldownmenüs macht CARDSTAR für den Anwender übersichtlicher und somit leichter zu bedienen. Die Vorteile von Fenstertechnik und Pulldownmenüs sind vor allem :

- hohe Übersichtlichkeit
- schnelles Auffinden der benötigten Programmfunktionen
- schnelle und fehlerfreie Eingabe
- schnelles Wiederauffinden von Daten

Programm-Nr.: PD 1055
Sharewaregebühr: DM 50,–



Autor: Berthold Freier

1. Ziel des Programmes: Dieses Programm dient dazu, in spielerischer Form die Rechenarten Mul tiplikation, Addition und Subtraktion zu üben. Der Benutzer kann wäh len, wie groß das Zahlenfeld sein soll, und aus welchem Bereich die verwendeten Ziffern stammen sollen. Dann werden diese Ziffern zufällig verteilt, der Computer gibt eine Zielzahl vor, und man muß 2 Ziffern mit der linken Maustaste anklicken. In dieser Version 2 ist es ebenso möglich, die Tastatur zu benutzen. Hierbei dienen die Pfeiltasten im Zehnerblock der Steuerung des Zeigerahmens, mit der ENTER- oder Eingabetaste wird angewählt, mit der ESC-Taste kann abgebrochen werden. Bei Wahl der Tastaturbedienung werden diese Belegungen bei wichtigen Aktionen direkt am Bildschirm noch einmal angezeigt. Die Werte der beiden gewählten Ziffern werden multipliziert. Sodann wählt man, ob Plus oder Minus gerechnet wird, sowie die dritte Ziffer. Wenn das Ergebnis mit der vorgegebenen Zielzahl übereinstimmt, so er hält man einen Punkt. Bei einem Fehler zeigt der Computer eine richtige Lösung. Am Anfang kann man sich auch einige solche Aufgaben nur zeigen lassen, dann versteht man den Aufbau besser. Durch Klicken der rechten Maustaste oder der ESC-Taste kann man bei der Zifferwahl jederzeit auf geben, dann gibt es keinen Punkt, aber der Computer zeigt eine richtige Lösung. Auf diesem Weg kann man das Spiel auch jederzeit beenden, denn nach der Demonstration einer Lösung wird gefragt, ob weitere Aufgaben gezeigt werden sollen. Wenn man nun "nein" anklickt, wird das Programm ordnungsgemäß beendet. Man kann hier aber auch ein neues Spiel, auf Wunsch mit anderen Voreinstellungen, starten.

2. Die Installation Das Programm kann sowohl auf einer Diskette als auch auf einer Fest platte betrieben werden. Bei Disketten formatieren Sie bitte eine Dis kette mit dem Zusatz /s, dadurch werden auch die Systemdateien darauf geschrieben. Nun kopieren Sie sich alle Files mittels des Copy-Befehles auf diese Diskette. Bei Festplatten richten Sie bitte ein eigenes Verzeichnis ein und kopieren die Files hinein. Starten Sie nun das Programm direkt mit FRIO + Eingabetaste.

3. Rückmeldungen Dieses Programm ist als Vollversion ohne irgendwelche Einschränkungen herausgegeben. Es ist Freeware, darf also von jedermann beliebig ko piert und weitergegeben werden, solange der Disketteninhalt nicht ver ändert wird. Das Copyright bleibt beim Autor. Wer öfter damit arbeitet, sollte sich überlegen, ob er dem Autor nicht eine kleine Anerkennung zukommen lassen kann. Die Höhe derselben darf jeder selbst festlegen. Diese Leute werden über Updates und Neuer scheinungen benachrichtigt. Auch jede konstruktive Kritik ist herzlich willkommen. Wer eine Ant wort auf seine Fragen oder Vorschläge erwartet, möge bitte Rückporto beilegen!

4. Systemvoraussetzungen: Das Programm läuft auf IBM-kompatiblen Computern, es erfordert aber EGA-Grafik oder höher. Die Benutzung einer MS-kompatiblen Maus ist möglich; wer keine besitzt, kann aber jederzeit auch mit der Tastatur bedienen.

Programmnummer: PD 1056 Sharewaregebühr: Eigenes Ermessen.

Neue PD- und Shareware-Spiele
Jede Disk für nur DM 10,–

SNE208 BASSTOUR Version 4.0
Machen Sie mit bei den größten Angelwettbewerben. Sie sind mit allem ausgestattet, was Sie brauchen (Boot, Angelzeug, Spezials). Eine komplexe Simulation mit toller Farbgrafik. Alle Karten, auch Herkules, Maus oder Tastatur.

SNE209 PC PRO-GOLF Version 4.31
Werden Sie zum Golfmeister mit dieser Golfsimulation. CGA-Grafik, alle Farbgrafikkarten. Mit vielen Optionen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SNE210 SECOND CONFLICT Version 2.53
Bestehen Sie im Machtkampf um die Galaxy. Gegen ein bis zehn Mitspieler (können vom Computer übernommen werden). Sehr komplexes Spiel für langen Spielspaß, mit Speicheroption. Alle Grafikkarten.

SNE211 NCRISK Version 1.20
Wer kennt es nicht, das berühmte Brettspiel RISIKO. Kämpfen Sie mit zwei bis sechs Spielern um die Herrschaft der Erde. Farbgrafik, alle Karten, Herkules mit Emulator.

SNE212 COMPUTER CANASTA Version 2.0
Mögen Sie Canasta? Mit diesem Spiel können Sie sich damit stundenlang am Computer beschäftigen. Alle Grafikkarten.

SNE213 PC BINGO
Das beliebte Spiel für die ganze Familie. Alle Grafikkarten.

SNE214 Archer Version 2.0
Abenteuer/Action-Spiel – erforschen Sie eine Welt mit Hunderten von Screens. Farbgrafik.
Falcity Version 1.0
Grafik-Abenteuerspiel. Sie sind ein Detektiv in einer Großstadt der Zukunft. Erforschen Sie Gebäude und Straßen.

SNE215 Dungeons of Kairn Version 1.1
Sehr schönes Grafik-Abenteuerspiel. Sie erforschen mit einer Party eine mystische Welt der Zeit der Magie und Kämpfe. Farbgrafik, Disk ist komprimiert.

SNE216 BY FIRE AND SWORD
Ein weiteres Adventure im Stil von Falcity. Erkunden Sie eine neue Welt voller Gefahren und Rätsel. Farbe, alle Karten.

SNE217 PYRAMIDS
Ein Strategiespiel. Führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Alle Karten. Ein ausgeklügeltes Brettspiel gegen den Computer.

SNE218 MORAFF'S REVENGE
Grafik-Abenteuer. Ein schönes Spiel für den nicht so fortgeschrittenen Abenteuer-Spieler. Alle Karten.

SNE219 Galactic Empires Version 5.0
Strategiespiel um die Herrschaft im Weltraum mit einem bis zehn Spielern. 20 bis 80 Sternensyteme. Alle Grafikkarten.

SNE220 Railroad Switch Service
Farbgrafik, Herkules mit Emulator. Überwachen und steuern Sie einen Zug und die Waggons. Sehr schöne Grafik.

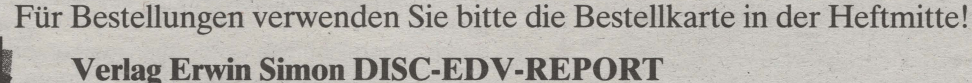
SNE221 OTHELLO für ein bis zwei Spieler für EGA-VGA, sehr gute Grafik.
Zwei verschiedene Solitaire-Spiele – einmal EGA, einmal für alle Karten. Zusätzlich noch zwei schöne Grafik-Demos für die EGA-Karte.

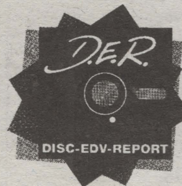
SNE222 Diskette voll mit Arcade-Games in Farbgrafik.
GRIME; BEAST-Arcade – schließen Sie die Monster ein, aber lassen Sie sich nicht erwischen. ROUND 42 – ein SCHOOT-EM-UP für Könner. EXTERM – frei nach CENTIPETE. OFF ROAD V. 1.0 – Jump & Run nach dem Vorbild Moonpatrol. Space Command. Invaders-Version. XONIX. RIBBIT – Froggerversion.

SNE223 NYET2 Version 2.2.
Deutsche Version von TETRIS. Dieses Spiel steht TETRIS in nichts nach, vielmehr wurden zusätzliche Futures und Ideen eingebaut. Einfach super!

SNE224 + SNE225
Mit diesen beiden Disketten erhalten Sie ein Rollenspiel-Adventure der Spitzenklasse. WIZARD'S LAIR ermöglicht Ihnen mit einer Party eine neue Welt zu erforschen, sich mit Monstern zu schlagen und Geheimnisse zu lüften. Ein muß für Rollenspieler.

SNE226 PC JIGSAW, ein tolles Puzzlespiel für die EGA-Karte, Bedienung mit Maus oder Tastatur. Verschiedene Grafiken.





Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 376 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-376 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39

Spiele • Spiele • Spiele

Software

BZ-HOMöOPATHIE-PC

BZ-HOMöOPATHIE-PC ist ein Programmsystem zur schnellen und exakten Ermittlung homöopathischer Einzelmittel aufgrund von Symptombeschreibungen (Repertorisierung) auf dem Personal-Computer. Für interessierte Anwender wird außerdem als separater Programmteil bzw. als eigenständiges Programm eine Datei homöopathischer Komplex-Präparate angeboten.

Der Computer kann die Erfahrung des Homöopathen niemals ersetzen! Mit BZHOMöOPATHIE-PC steht jedoch dem nach den Grundsätzen der klassischen Homöopathie arbeitenden Therapeuten ein sehr leistungsfähiges Hilfsmittel zur Verfügung. Auch "der Kent" oder ein anderes Repertorium, mit dem Sie zu arbeiten gewöhnt sind, soll durch BZ-HOMÖOPATHIE-PC nicht gänzlich überflüssig werden. Unser Programmsystem läßt jedoch den Griff zu diesem Verzeichnis zur Ausnahme werden. Die Routinearbeit des Repertorisierens wird stark rationalisiert und der Zeitaufwand somit ganz erheblich reduziert. Für viele Ärzte und Heilpraktiker, die der klassischen Homöopathie bisher wegen des damit verbundenen erheblichen Zeitaufwandes (der zudem kaum leistungsgerecht abgerechnet werden kann) ablehnend gegenüberstehen, wird diese komplizierte Materie wesentlich; Fehler, die oft bei der Mittelbestimmung auftreten, können von Anfang an vermieden werden. Bedenken Sie auch, daß ein Computer in Ihrer Praxis nicht nur zu diesem Zweck eingesetzt werden kann. Leistungsfähige Programme zur Praxisverwaltung, Abrechnung, Buchhaltung, Textverarbeitung etc. sind auf dem Markt und Computer sind billig geworden: eine komplette Ausstattung mit PC, Monitor und Drucker wird heute unter DM 2.000,-- angeboten.

Nun zu unserem Programmsystem BZ-HOMöOPATHIE-PC:

Hardwarevoraussetzungen

★ IBM-kompatibler PC (XT/AT) unlter Betriebssystem MS-DOS (ab Vers. 2.1)
★ mindestens 512 KB RAM Speicherkapazität
★ Monochrom- oder Farbgrafikkarte
★ mindestens 1 Diskettenlaufwerk (optimale Voraussetzung: Festplatte)
★ bei Installation auf Festplatte Platzbedarf ca. 4 MB
★ jeder EPSON- oder IBM-kompatible Drucker wird unterstützt; die parallele Schnittstelle LPT1 wird direkt angesteuert

Das Programmsystem besteht aus

★ dem Hauptprogrammteil (Symptomkatalog, Repertorisierung, Erhebungsbogen)
★ dem Datenverwaltungsprogramm (optional)
★ der Datei homöopathischer Komplexmittel (optional)

Leistungsmerkmale in Kürze

Allgemeine Merkmale

★ einfache Anpassung an Ihre Gerätekonfiguration
★ unkomplizierte, anwenderfreundliche Menüsteuerung
★ klarer Bildschirmaufbau mit übersichtlichen Masken
★ Keine Schulung erforderlich, sehr kurze Einarbeitungszeit
★ Erstellung eines persönlichen Briefkopfes, der bei allen Ausdrucken Ver wendung findet
★ aussagekräftige, praxisorientierte Ausdrucke
★ Hardcopy-Möglichkeit (exakter Ausdruck des momentanen Bildschirms)
★ zum Lieferumfang gehört natürlich eine ausführliche Programmdokumenta tion, die jedoch schon nach kurzer Zeit nicht mehr benötigt wird
★ weitgehende Erkennung von Fehleingaben durch zahlreiche Sicherheits- und Plausibilitätskontrollen
★ BZ-HOMöOPSTHIE-PC ist nicht kopiergeschützt **Hauptprogrammteil (A) - Symptomkatalog, Repertorisierung, Erhebungsbogen**

Symptomkatalog

★ Grundlage ist ein bei Lieferung mehr als 5.700 Symptombeschreibungen umfassendes, gesichtetes und praxiserprobtes Repertorium, dessen Dateien vom Anwender selbst (mit Programmteil B) geändert oder ergänzt werden können (Umfang 5 Disketten bei Lieferung auf 5:25" Disketten)
★ die Tests des Programmsystems in der täglichen Praxis haben gezeigt, daß mehr als 90% der Krankheitsfälle allein mit dem Computer-Repertorium, also ohne zusätzliches Nachschlagen in Büchern, bearbeitet werden können
★ Auswahl der Symptome exakt und schnell über "elektronischen" Symptomkatalog ("blättern" im Katalog oder gezielte Suche nach Symptomen oder Symptomgruppen mit Hilfe von komfortablen Suchroutinen)
★ Protokollfunktion zur Erstellung einer selektierten Symptomliste auf dem Drucker als Grundlage für die anschließende Repertorisierung
★ für Anwender, die lieber in einem ausgedruckten Symptomkatalog blättern möchten: Ausdruckmöglichkeit in mehreren Variationen **Repertorisierung**

★ Auswertung von bis zu 49 (!) Symptomen pro Krankheitsfall
★ schnelle Verarbeitung der eingegebenen Symptome - die Auswetung von 20 Symptomen dauert z.B. auf einem normalen IBM-kompatiblen XT-Rechner (4.77 MHz) bei Einsatz einer Festplatte weniger als 2 Minuten (bei Ver wendung von Diskettenlaufwerken verlängert sich diese Zeit u.a. durch evtl. erforderliche Diskettenwechsel)
★ während der Symptomeingabe kann jederzeit eine Zwischenauswertung auf dem Bildschirm und auf dem Drucker veranlaßt werden (dadurch unmittel bare Kontrolle der Auswirkungen jeder einzelnen Symptomeingabe)
★ umfangreiche Endauswertung auf Bildschirm und/oder Drucker
★ durch übersichtliche und aussagekräftige Ergebnisausdrucke, deren Aufbau sich an den Erfordernissen des Gebrauchs in der täglichen Praxis orientiert, ist die Computerberechnung in allen Einzelheiten nachvollziehbar (Sie wissen also immer, wie der PC zu dem Ergebnis kommt und könnten dies ggf. im Repertorium kontrollieren)

PD- und Shareware Hitliste

Jede PD-Disk für nur DM 10,–

PD1000 Lharc – Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten
PD1001 MATHE-ASS V6.0 – Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck
PD1003 HT-PLAN – Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm
PD1004 Maskstar – Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0
PD1005 MEMEX – Memory Explorer – listet Ihren Arbeitsspeicher
PD1007 DISK-LABEL – Druckprogramm für Diskettenaufkleber
PD1010 OPTICS – Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD – Spiele Hitliste

SNE200 CROBOTS – Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler
SNE201 P-ROBOTS – Ein weiteres Spiel, in dem die Roboter selber programmiert werden
SNE202 Popcorn – Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler
SNE203 GOOGOL MATH GAMES – Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte
SNE204 MIRAMAR – Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen
SNE205 MAH-JONG-VGA – Strategiespiel aus dem Fernen Osten, tolle VGA-Grafik
SNE206 DND – Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen
SNE207 BANANOID – Breakout-Spiel für VGA-Karte mit super Grafik

DISC-EDV-REPORT

Bestell-Nr.

1/89	6,80	DigDug, Schach, Verbentrainer, Editor
2/89	9,60	Pango, Novatron, Invaders, Verzeichnisverwaltung, Delete, Minidruck
3/89	9.60	Othello, Backgammon, Tronic, speicherresidenter Notizzettel, Go, Hardcopy
4/89	9,60	Diamond Ball I, XONIX, Festplattenverwaltung
5/89	9,60	Etikettendruckprogramm, Oneway, Bocus
6/89	9,60	Master-Maze, Marix, ADUTIL, FACE
1/90	9,60	Space Flight, Roller, Symix, Schieb, HDU, Disksort, RAD, Text, Quick Depot 2.0
2/90	9,60	Agathe, Nugget, Vario, Magie, Kniffel, Tabelle, Kalend
3/90	9,60	Vier Gewinnt, Breakout, Pacmac, Tele-Datenbank, Senso Diskettenverwaltung
4/90	14,80	Docker, Racing, SDelay, Boot, Vokabel, Trainer, Zeitschriftenverw., SONDER, NDIR; Datum Total, Vorspann-Editor

D-E-R SPEZIAL Ausgabe 1 – DM 9,80

Robotron, Qubert, Calco, Dragons, Flight,
Komplettlösungen: Space Quest III, Kings Quest IV, Larry I + Larry II, Police Quest II, Zak McKracken

Die besten PD-Spiele

SPI 12 Asteroid, Automata, (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.
SPI 13 Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.
SPI 15 Dungeons & Dragons, Das Spiel!
SPI 17 Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.
SPI 24 Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.
SPI 25 Scrabble, Checkers, Aldo – 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.
SPI 30 Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.
SPI 31 Castle, ein super Abenteuerspiel.
SPI 34 Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.
SPI 36 Pacgirl & Pacman.
SPI 43 Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.
SPI 45 Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.
SPI 47 B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.
SPI 57 Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA
SPI 60 Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.
SPI 61 Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.
SPI 62 Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.
SPI 66 Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)
SPI 69 Golden Wombat of Destiny, Für CGA & EGA.
SPI 75 Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.
SPI 77 Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.
SPI 84 CGA-Simulator für die Herculeskarte.



Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte:

Verlag ErwinSimon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (0731) 3 76 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-6 76 39

PD-Software

Software

★ über jedes der mehr als 5.700 Symptome (Lieferumfang) kann eine voll ständige Information abgerufen werden (welches Symptom berücksichtigt welchel Mittel mit welcher Wertigkeit)
★ eine Liste der homöopathischen Einzelmittel läßt sich jederzeit einblenden **Erhebungsbogen**

★ jeder beliebige homöopathische Fragebogen (Eichelberger, Voegeli ..) kann Grundlage für die Arbeit mit dem Programm sein
★ darüber hinaus bietet BZ-HOMöOPATHIE-PC einen eigenen ausdruckbaren, 94 Punkte umfassenden Erhebungsbogen an, der, wie sich in der Praxis gezeigt hat, die Patienten sehr gut dazu anhält, alle im Wortsinn "merkwürdigen" Beschwerden und Modalitäten detailliert anzugeben; auch als "Checkliste" beim Patientengespräch hat sich der Bogen bewährt
★ der Erhebungsbogen ist als ASCII-Datei gespeichert und kann daher vom Anwender selbst mit jedem entsprechenden Texteditor geändert oder er gänzt werden **Vearwaltung der Repertorisierungsdateien und der Einzelmitteldatei (B)**

★ kann vom interessierten Anwender zusätzlich erworben werden
★ die 10 Repertorisierungsdateien (jeweils max. 600 Symptome) können er gänzt, geändert oder auch gelöscht werden
★ einfache Handhabung
★ da beliebige Arbeitskopien erstellt werden können, ist sogar der Aufbau von eigenen Dateien nach unterschiedlichen Gesichtspunkten durch den Anwender möglich (z.B. Auswertung nach Bönninghausen, nach Dorcsi ...)
★ auch die Datei der homöopathischen Einzelmittel (bei Lieferung 337 Mit tel) kann selbst verändert bzw. erweitert werden (max. 350)
★ Ausdruckmöglichkeit von alphabetisch sortierten Symptomlisten
★ Ausdruckmöglichkeit kompletter Repertorien - der Gesamtausdruck hat einen Umfang von mehr als 600 Seiten (!) **Datei homöopathischer Komplexmittel**

★ auch wenn die Verwendung homöopathischer Composita von vielen "klassischen Homöopathen" abgelehnt wird, möchten wir dem daran interessierten Therapeuten, der (auch) mit solchen Präparaten, mit denen bei vielen Erkrankungen ja tatsächlich gute Erfolge erzielt werden können arbeitet oder arbeiten möchte, diese Datei als separaten Programmteil bzw. als eigenständiges Programm anbieten
★ bei Lieferung zu ca. 140 Indikatioinen jeweils bis zu 10 Arzneimittel mit Herstellerangabe (16 Hersteller berücksichtigt), Darreichungsform und z.T. besonderen Bemerkungen gespeichert
★ max. 400 Datensätze können bequem verwaltet werden (suchen, "blättern", ergänzen, korrigieren, eingeben, löschen ..)
★ vielfältige Ausdruckmöglichkeiten (jeder Datensatz einzeln, Indikationsli sten, alphabetisch sortierte Komplettverzeichnisse)

Bitte beachten Sie zu allen Programmteilen die beigefügten Kopien von Bildschirm- und Musterausdrucken. Darüber hinaus kann eine Demodiskette (Schutzgebühr DM 20.-) angefordert werden, die mit dem gesamten Programmsystem vertraut macht.

Kontakt:
Beate Zille, SOFTWARE
Oskar-Schindler-Straße 5
6000 Frankfurt am Main 56

Anwendungs-tiefe

3D-Erweiterungen und neue Berechnungsprogramme für CADdy Konstruktion

Auf der SYSTEC '90 (Halle 8, Stand A9) zeigt ZIEGLER-Instruments u.a. eine Reihe weiterer Neu- und Weiterentwicklungen für CADdy Konstruktion.

Das speziell für echtes dreidimensionales Konstruieren entwikkelte Volumenmodell - es ermöglicht Durchdringungsberechnungen und die automatische Schnittgenerierung - umfaßt nun auch Funktionen zum Runden und Fasen. Zusätzlich verfügt dieser Programmteil jetzt ebenfalls über die systemeigene Programmierschnittstelle CADdy Plus. Dadurch lassen sich auch im 3D-Bereich die Vorteile der Variantenkonstruktion nutzen.

Neu für den Bereich Maschinenbau ist auch ein spezielles Modul für Geometrieberechnungen. Berechnungen z. B. von Flächeninhalt, Umfangslänge, Schwerpunkt, Trägheits- und Wiederstandsmomenten sowie der Lage der Hauptträgheitsachsen können durchgeführt werden. Das Programm beherrscht auch die automatische Flächenerkennung mit beliebig vielen Inseln.

Eine weitere Neuheit ist das Modul zur Abwicklung streifenförmiger Blechteile. Das neue Programmtool arbeitet datenbankgestützt, und die dort hinterlegten Materialien und Biegewerkzeuge werden bei der Berechnung mitberücksichtigt.

Kontakt:
ZIEGLER-Instruments GmbH
Nobelstraße 5, 4050 Mönchengladbach 4

PD-Software

Die besten PD- und Shwareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

Anzeige!

PD399	BRADFORD FONTS	Zusätzliche Fonts für BRADFORD benötigt
PD400	SAULE V.1.81	User Log Editor für die Supermailbox BBSXpress!
PD401	ARTCON V.1.4	Clip Art Convert.: PRINTMASTER, u. PFS: FIRST PUBL: ect.
PD402	VGA CAD UTILITYS No. 2;	5 neue Utilitys für das Superprg. VGA CAD!
PD403	BACkUP MAESTRO V.2.07;	Gutes Backup-PRG. f.d.HD! Menuegesteuert!
PD404	EIS BBS V.1.1;	Ein neues Mailboxprg. Sehr leicht zu installieren!!!
PD405	FRACTINT V.7.0;	Mandelbrot Generat. sehr schnell, auf allen Farbmodi
PD406	PEN PAL V.1.01;	Adressenprg. mit integriertem Textprogramm!!
PD407	DOS-EZ V.1.0;	Viele gute Utilitys für den PC. Man sollte es haben!
PD408	PIBCAT V.1.7;	Super Filelister zeigt Inhalt v. Subdirectorys!!!
PD409	FILE-MAN V.3.2;	Disk & Filemanag. m. Macros, Dir-Tree, Labeldruckprg.
PD410	TWODISKS V.3.11;	Excellent.Directory & Comparison-Updateutility!!
PD411	SWAP UTILITYS;	4 Programme, die den Speicherbedarf reduzieren!!!
PD412	SOFTSET V.2.0;	Enthält 2 SUPERTOOLS: TAG-ALONG und GLUE-STICK!!!
PD413	LQCHAR V.1.2 & AT50;	LQCHAR kleiner, sehr effektiver Fonteditor!!!
PD414	WINDE V.2.0b;	Texteditor total Mausgesteuert! a mouse lovers dream!
PD415	FR-MAPS VOLUME I;	Landkarten für den PFS: FIRST PUBLISHER!!!
PD416	KWIKGRAF V.1.0;	Grafikprg. f. CHARTS, PICTOGRAMS, HISTOGRAMS usw.!
PD417	MANDELBROT MAGIC	V.3.0; Mandelbrot (FRACTAL) Set, CGA, EGA/VGA-MODUS
PD418	LABEL MASTER V.-4.0;	Adressen & Labelprogramm sowie Datenbank!!
PD419	P-SCREEN V.1.0;	Entwerfen Sie Ihre eigenen Screens & S-Bibliotheken!
PD420	4PRINT V.3.10;	ASCII Druck f. HP LASERJET & HP DESKJET, LASER MASTER
PD421	DFÜ-UTILITY'S:	BIMODEM, CT, GROUPKEY, HOTKEY-Z, JMODEM, POWERN!
PD422+	A2Z V.4.0 No. 1;	Ein excellentes Datenbank-Programm. Report-Generator»»
PD423+	A2Z V.4.0 No. 2;	uvm.! Programm ist stark verbessert worden!!!!!!!!!!!!!!!!!!
PD424	QFE V.4.02;	Direct.Editor f. d. Datenfernübertragungs-Prg.: QMODEM SST
PD425	WAMPUM V.3.3;	Allerneueste Version: WindowInterface, Helpmenues uvm.!
PD426	FINGERPAINT V.2.0;	Das sehr gute Mal- & Zeichenprogr. in neuer Vers.!
PD427	LQ V.2.33;	Residentes Printer Font Programm für alle Zeichensätze!!
PD428	PMS LABEL V.1.7;	Label-Grafik-Programm für Printmaster-GRAFIK!!!
PD429	M.R.R.S. V.1.2,	Residente Hilfstexte f. Progr. m. Hypertext-FUNKTION
PD430+	MICROFIRM TOOLKIT	V.2.05; Kollektion von 28 UNIX-gleichen Util's
PD431+	MICROFIRM No. 2;	um die umständlichen DOS-Kommandos zu ersetzen!!!
PD432	SCOUT V.3.2;	Pop-Up File-Directory & Dosmanager d. Extraklasse!!
PD433	QEDIT UTILITYS;	Verwandelt QEDIT in TEXTVERARB. mit Desktop-Funkt.!
PD434	DIRECTOR V.1.0;	Directory Tree & File Manager.Kompat. mit DOS 4.0!
PD435	DIRECTORY SCANNER	V.3.30; Manager für Files und Subdirectorys!
PD436	ARCHIV UTIL 3:	Arc-, Zip Utilities und Shell, Nuke ect.!
PD437	TEXT UTIL 2:	A–Filter, Adranlav, Asciref, Slyce, Speller und Thotpln!
PD438	DRUCK UTIL 3:	APrint, Macsplt, Mangler, OH-Drat, Textout, Paste ect.!
PD439	DOS UTIL 3:	Anthems, Copydir, Fixvp, Keyspeed, Qbwind, Remove, SB ect.!
PD440	BUSINESS/ELECTRIC:	Utilities für Geschäft und Elektronik!
PD441	BUSINESS/STUDENTEN:	Utilities für Geschäftsleute & Studenten!
PD442	MR LABEL;	Version 3.0, sehr gutes Labeldruckprogramm!
PD443	FP-MAPS VOLUME 2;	Ländergrafik f. First Publisher: Euiropa, Asien ect.!
PD444	EZ-CRYPT-LITE:	Spitzenprogramm zur Datenverschlüsselung!
PD445	LHARC UTILITIES:	Viele Util's, die die Arbeit m.A. 379 vereinfachen!
PD446	YEARCAL V.0.09T:	Progr. z. Drucken v. Jahreskalendern in 21 (!!!) Sprachen!
PD447	DSTUFF V.4.0:	Super File-, Directory- & Arc-Zip- Info-Manager!
PD448	Sharc V.8.78:	Der beste Arcmanager mit allen Schikanen!
PD449	DOS UTIL 4:	Calrpt, Chkfsiz, CT-Cur, Display, DO-Once, Flash, Free ect.!
PD450	FRAKTAL KALEIDOSKOP	V.2 N: Schöne Fraktalbilder f. die EGA-Karte!

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (07 31) 3 76 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 00 49-731-3 76 39

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte im Heft!



Software

Technische Illustration

Neue Zusatzmodule für CADdy

Auf der SYSTEC '90 (Halle 8, Stand A9) präsentiert ZIEGLER-Instruments den Prototypen einer neuen Branchenlösung: CADdy Technische Illustration.

Der Bereich der Technischen Dokumentation wird in der Regel immer noch recht stiefmütterlich behandelt. Für die Erstellung von Spezialgrafiken, z.B. für Bediener- und Wartungshandbücher, steht in vielen Fällen nicht eigens ein technisch versierter Grafiker zur Verfügung. Die aufwendige Dokumentationsarbeit muß meistens nebenher vom Konstrukteur oder technischen Zeichner zusätzlich geleistet werden.

Das von ZIEGLER-Instruments in Kooperation mit einem Softwarepartner entwickelte Zusatzprogramm enthält eine Vielzahl von Sonderfunktionen für das schnelle Erstellen und Editieren von perspektivischen Darstellungen, z.B. für Exposionszeichnungen. CADdy Technische Illustration untersützt alle möglichen perspektivischen Ansichten, sowohl in der Parallel- als auch in der Fluchtpunktperspektive. Die Berechnung der jeweiligen Verkürzungsfaktoren und Ellipsenöffnungen erfolgt automatisch den Voreinstellungen entsprechend.

CADdy Technische Dokumentation verfügt über eine anwenderfreundliche Benutzeroberfläche und bietet vielseitige Gestaltungs- und Darstellungsmöglichkeiten.

Kontakt:

ZIEGLER-Instruments GmbH
Nobelstraße 5, 4050 Mönchengladbach

Statistische Prozeßkontrolle

Immer häufiger verlangen Firmen von ihren Zuflieferern einen Nachweis über die Qualität ihrer Fertigung (SPC = statistical process control). Shamrock Software bietet hierfür eine Palette von Produkten an - von der x-s-Regelkarte (SPCXS3) für variable Merkmale über die np/c-Karte (SPCNP/C) für attributive Merkmale bis zum automatischen Meßwert-ErfassungsSystem (SPCNET).

Shamrock Software bietet SPC-Lösungen bereits seit 1986 an; zahlreiche renommierte in- und ausländische Firmen aus der Kunststoff-, Elektro-, Elektronik- und Metallindustrie arbeiten seit Jahren erfolgreich mit unserer SPC-Software, die alle Industrie-Standards wie z.B. Q101 von Ford berücksichtigt. Auch das neue Software-Paket SPCXS3 entstand in enger Zusammenarbeit u. a. mit der Automobil-Zulieferindustrie.

SPCXS3 - die umfassende SPC-Lösung

- q-s-Standard-Regelkarten, Stichprobengröße 5...10 Meßwerte
- Gleitender Mittelwert über je fünf Einzelwerte
- Auch Nullbegrenzte und einseitig begrenzte Merkmale möglich
- Histogramm-Darstellung der Stichproben (Häufigkeitsanalyse)
- Beurteilung nach Ford-Regeln (Run, Trend, Middle Third)
- Alle Ereignisse werden dokumentiert, Kommentar-Eingabe möglich
- Manuelle Eingriffsgrenzen-Eingabe, oder:
- Automatische Eingriffsgrenzen-Berechnung prozeßbezogen auf:
  - den berechneten xqq
  - die Toleranzmitte
  - einen wählbaren Zielwert; oder:
- Automatische Eingriffsgrenzen-Berechnung toleranzbezogen über:
  - Eingriffssicherheit und zulässigen Überschreitungsanteil
  - oder über den ka-Faktor
- 100-Prozent-Prüfung, Cm, Cmk, xq +/- 3s, 6s, Schiefe
- Maschinenfähigkeits-Untersuchung mit Einzelwert-Karte und Stabilitäts prüfung
- Weitgehende Plausibilitätsprüfungen vermeiden Falscheingaben
- Übersichtliche Menüsteuerung in Fenstertechnik
- Getrennter Paßwortschutz für das Gesamt-Programm und für wichtige Funktionsgruppen
- Automatische Datensicherung im Programm integriert
- Bis zu 2000 Regelkarten auf jedem PC
- Einsatz in Netzwerken möglich (z.B. NET.24, Novell)
- Automatische Meßwert-Erfassung nachrüstbar (SPCNET3, SPCNET5)
- Ausgabe von Regelkarten und Histogrammen mit IBM-oder Epsonkompatiblen Nadeldruckern oder Laserjet- oder Epson-kompatiblen Laserdruckern

SPCXS3 deckt somit praktisch alle Erfordernisse eines zuverlässigen Qualitäts-Nachweises variabler Merkmale ab. Mit den Interfaces SPCNET3 (fünf V.24/RS232-Eingänge) und SPCNET3 (drei Eingänge für Mitutoyo-Meßgeräte) ist eine automatische Meßwert-Erfassung möglich; bis zu zehn solcher Interfaces lassen sich an einen PC anschließen und können gezielt adressiert werden.

Hardware-Erfordernisse

Die SPC-Software benötigt einen PC oder AT mit Festplatte sowie eine EGAoder VGA-Karte mit EGA- oder VGA-Monitor; eine Hercules-Karte oder ein TTL-Monitor ist NICHT geeignet. Ferner ist bei PCs/XTs, die nicht über eine Uhr verfügen, die Nachrüstung unserer Echtzeituhr-Karte CLOCK nötig.

Kontakt:
SHAMROCK SOFTWARE Vertrieb GmbH
Karlstraße 35
8000 München 2
Tel.: 089/ 59 54 68 + 69 Fax.: 089/ 55 39 97

Anzeige

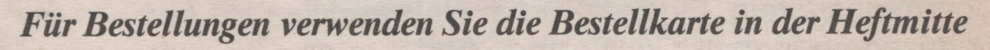
PD-Software

Die besten PD-Programme! Jede Disk für nur 10,- DM! (Kopiergebühr)

PD001	FILE EXPRESS1	Information Managment System Ver. 2.95, Datenbank
PD002	FILE EXPRESS2	Manche sagen es ist besser als PC-FILES III
PD003	PRESENT	Dia Show mit dem Computer, sehr gut
PD004	MU IV	Schnelles Formatieren mit zwei Laufwerken u. andere Utilities
PD006	OMODEM	Komfortables, eingedeutschtes Mailboxprg. mit Fenstern
PD007	ADRESSEN	Komfortable Adressenverwaltung mit Etikettendruck
PD008	RECHNUNG	Ausf. Rechnungsprogramm in BASIC, Etikettendruck u. Anl.
PD010	NEC-P6 I	MS-Word an 24 Nadeldrucker, Dateien quetschen
PD011	NEC-P6 II	24 Nadeldruckersteuerung wie Epson, besonders gute Grafik
PD012	SPEECH	Sprachausgabe mit dem Computer ohne Hardwarezusätze
PD013	PC-RECHNUNG	Großes Rechnungsprogramm mit Kunden, 4-stufiges Mahnwesen
PD014	PC-TUTOR dt.	Lernprogramm für Anfänger. Bis zur Batchprogrammierung
PD015	KAUFMANN	Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)
PD016	VEREINSW. 1	Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten
PD017	VEREINSW. 2	Gleiche Disk wie NO.1 jedoch BAS Quellcode
PD018	VEREINSW. 3	Komplettes deutsches Handbuch
PD019	ZEITLUPE	Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)
PD020	PROCOMM	Deutsches Datenübertragungsprogramm, super
PD021	PROCOMMDOC	50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM
PD022	PC-WRITE	Vers. 2.4, deutsche Übersetzung von 10078
PD023	NINJA FIGHTER	Karate Spiel in Adventure Art
PD024	PC-FILES III	Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)
PD025	PC-PROF-BAS	PC-Professor-Basic-Lernprogramm
PD026	PC-DOS-HELP	Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger
PD027	PIANOMAN V3.0	Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik
PD028	TUTORIAL engl.	IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)
PD029	DESKTEAM V1.4	Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK
PD030	ORIGAMI	Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)
PD031	HARDDISK	Festplatten-Hilfeprogramm
PD032	DOSAMATIC	Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner
PD033	PROCOMM	Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU
PD035	SIDE WRITER	Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen u.s.w.)
PD036	B-WINDOW	Fenstertechnik für Basic! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !
PD037	NEW YORK I	Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten
PD038	NEW YORK II	Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung
PD039	HANDBAG II	CED, ein Editor für die DOSebene, super, u. a.
PD040	PC-PROMPT	Automatische Hilfen bei Eingabe von DOS-Befehlen
PD041	TSHELL	Neue, sehr gute Benutzeroberfläche für DOS
PD042	MASTER-KEY	Diskettendoctor zum Restaurieren gelöschter Dateien, 24 S. Anl.
PD043	DOS-TOOL	Dateien finden, vergleichen, Wort-, Zeichen-, Zeilenzähler
PD044	GRAPHTIME I	Sehr leistungsfähiges Geschäfts-Graphik-Programm
PD045	GRAPHTIME II	Liest von dBase 2/3, Multiplan u. Lotus
PD046	Quebecalc	Tabellenkalkulation (3-D), in Würfelebenen
PD047	DAN-CAD-3D 1	3-D Zeichenprogramm mit allem was dazugehört
PD048	DAN-CAD-3D 2	Gittergrafik, stereoskopische Perspektiven in Bewegung! ! !
PD049	DAN-CAD-3D 3	Elemente drehen, Zoomen, autom. Vorführung, Textlayout
PD050	DAN-CAD-3D 4	Sehr genau (4 Mill. Pixel), benötig t 640 K RAM
PD051	POWER-MENU	Mehr als nur Menü-System, absolutes muß für Festplatte! ! !
PD052	HOMBASE 1	Desktop Organizer (Superprogramm und Speicherresident)
PD053	HOMEBASE 2	Mehr Leistung als SIDEKICK, zur Disk PD052
PD054	FINGER-PAINT	Zeichnungsprogramm mit schneller Cursorbewegung

Jeder Sendung liegt unsere Katalogdiskette bei!

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte



D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

VERLAG ERWIN SIMON · DISC-EDV-REPORT

D-7900 Ulm, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
Telefax 07 31 / 4 01 80-65
Telefon 07 31 / 3 76 39, Bestell-Fax 07 31 / 3 76 30
Telefon aus Österreich: 060-731-3 76 39
Telefon aus der Schweiz: 00 49-731-3 76 39



Software

Graphico

Für professionelle Business-Grafiken und Desktop Presentation

Die richtige Präsentation statistischen Zahlenmaterials entscheidet oftmals über Erfolg oder Mißerfolg eines Projektes. Professionell gestaltete und aufbereitete Charts mit Text und eindrucksvollen Grafiken erhöhen nicht nur die Aufmerksamkeit, sie unterstützen auch die Aufnahmebereitschaft der Betrachter und lenken das Interesse auf die wesentlichen Informationen.

Mit Graphico präsentiert das amerikanische Unternehmen AT & T Graphics Software Labs (GSL) ein leistungsstarkes Business-Chart-Programm für alle Grafik-Systeme, die auf den Video-Grafik-Karten der TARGA- oder ATVista-Serie von Truevision laufen. Graphico wird auf dem deutschen Markt, wie alle GSL Produkte, von der Techex Computer + Grafik GmbH München exklusiv vertrieben. Zu den Hauptstärken des Programms gehört sicherlich die Fähigkeit, im Gegensatz zu vielen Präsentationsprogrammen, die vektororientiert arbeiten und auf 256 Farben begrenzt sind, 16,7 Millionen Farben für die Gestaltung von Illustrationen oder Grafiken darzustellen. Ebenso können Texte, Zeichnungen oder ganze Bildausschnitte, die bereits mit anderen Programmen erstellt wurden, einfach in Graphico übernommen werden. Graphico läuft auf allen IBM AT, oder Kompatiblen, benötigt 640K RAM, MS-DOS 3.0 oder höher, ein 1,2 MB Laufwerk, eine Festplatte sowie Maus oder Grafiktablett und die Video-Grafik-Karten von Truevision. Das Programm ist mit einem ausführlichen Handbuch in englischer Sprache zu einem Preis von DM 1.620,-- zzgl. MwSt. ab sofort bei der Techex GmbH erhältlich.

Funktionsweise

Graphico besitzt eine leistungsfähige Importfunktion. Das Programm übernimmt Dateien von Lotus 1-2-3, Symphony oder Excel von Microsoft. Arbeitsunterlagen im WK1- und WKS-file Format können automatisch in Graphico Datei-Files konvertiert werden, ebenso TGA-Files. Aufgrund dieser Eigenschaft ist Graphico kompatibel zu allen anderen GSL Softwareprogrammen, wie Sable, Rio, TOPAS, Panorama II, ImagePaint oder Logo Editor.

Graphico verwendet bei der Erstellung von Charts oder Grafiken 40 unterschiedliche 2D oder 3D Stilmöglichkeiten. Der Anwender kann zu jedem Zeitpunkt die passende Darstellungsart aussuchen und umsetzen. Zur Vearfügung stehen: blocks, cylinders, hexagons, stars, round pies, oval pies, walls, tapes, rods und lines. Neben der optischen Umsetzung des Zahlenmaterials im Vordergrund erlaubt Graphico auch die Manipulation des Bildhintergrundes. Bildmotive aus anderen Programmen können ebenso eingelesen und zur besseren optischen Umsetzung unterlegt werden, wie die farbliche Veränderung des Bildhintergrundes. Die Effekte reichen vom zarten Farbverlauf mit Hell- Dunkelschattierung über Regenbogeneffekte bis hin zur Veränderbarkeit des Farbsättigungsgrades.

Erstellte und bearbeitete Grafiken oder Präsentationen können für unterschiedliche Ausgabeformate definiert werden. Graphico bietet entsprechende Treiber für die Ausgabe auf Dia, Overhead, 'Dfesktop Presentation' oder Viedeo an. Gerade für Präsentationen auf PCs ist das Programm in Verbindung mit Panorama II, ebenfalls von AT & T GSL ein leistungsstarkes Werkzeug.

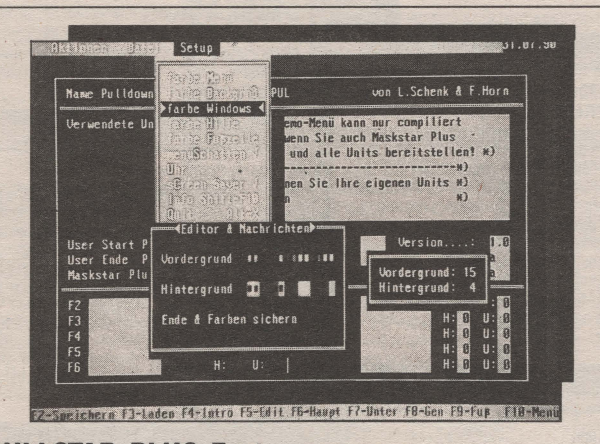
Kontakt:

Techex Computer + Grafik GmbH
Eschenstraße 64, 8028 Taufkirchen
Telefon (089) 612001-0

Pullstar Plus & Maskstar Plus

Das Professionelle Entwicklungsgerät für Turbo-Pascal-Programmierer

Mit dem bewährten Maskengenerator MASKSTAR PLUS sowie dem neuen Programm-Generator PULLSTAR PLUS wird die Entwicklung von professionellen Anwendungen mit moderner Benutzeroberfläche zu einem wahren Vergnügen. In Sekundenschnelle zaubern Sie mit diesen Produkten komfortable Bildschirm- und Hintergrundmasken, Pulldown-Menüs und natürlich alle dazu notwendigen Eingaberoutinen. Nutzen Sie die eingesparte Entwicklungszeit gezielt für Ihre eigentliche Anwendung. Natürlich können Sie Ihre mit Pullstar Plus & Maskstar Plus geschriebenen Programme ohne Lizenzgebühr weitverkaufen!



PULLSTAR PLUS Features:

- "WYSIWYG-Generator"
- Hotkeys
- Verschiebbares Funktionsmenü
- Volle Mausunterstützung
- Definition der Haupt- und Untermenüpunkte mittels eines Editors
- Ändern, Hinzufügen und Löschen von Menüpunkten direkt aus dem Pulldown-menü heraus
- Integriertes Onlinehilfe-Entwicklungssystem mit komfortablem Editor
- Integriertes Sourcecode-Entwicklungssystem
- Introtext- und Fußzeilen-Editor
- Helptext als ASCII Datei ausgelagert (individuelle Anpassung)
- Frei konfigurierbare Oberfläche; das Online-Setup erlaubt Einstellungen für: Pulldownmenü, Hintergrund, Fußzeile, Online-Help, Nachrichtenfenster, Schattenwurf (Menüsystem), Screensaver Funktion, Online-Uhr/Datum, etc.
- Generierung auch von der Kommandozeile aus
- Eingebauter Kalender
- Dateiauswahl über eine Dateiauswahlbox
- Optionale UserStart- und UserEndeProceduren
- Einfaches Einbinden von Units in das zu generierende Programm
- Komfortable Übernahme von MASKSTAR PLUS Masken
- WordStar kompatibler Editor

Hardware-Anforderungen:

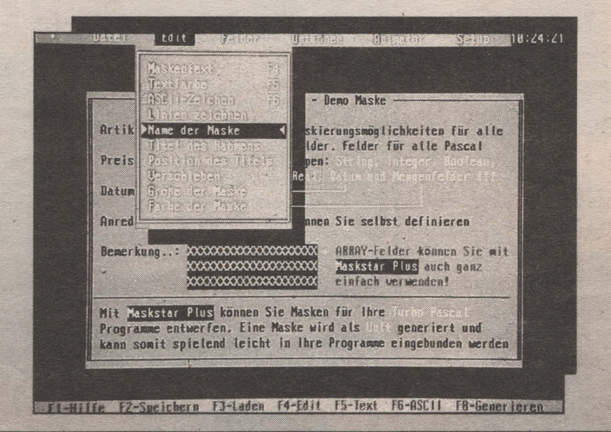
IBM-PC oder Kompatible, mind. 512 Kb, Turbo-Pascal ab Vers. 5.5

MASKSTAR PLUS Features:

- Generierung von PASCAL-UNITS ermöglicht eine einfache Implementierung in eigene Programme
- Masken werden als Fenster abgelegt (Hintergrund wird restauriert)
- Komfortabler WordStar-kompatibler Editor
- Optionale Definition von Fußtexten für jedes Feld
- Generierung von ARRAY-Strukturen für jeden Typ
- Freie Farbdefinition für Maskengestaltung
- Felder der Maske vollständig o. teilweise darstellbar
- Linienzeichenfunktion
- String-, Integer-, Real-, Boolean-, Mengen- und Datumfelder können maskiert und plausibilitätsgeprüft werden
- Volle Mausunterstützung
- Frei konfigurierbare Oberfläche
- Komfortable Schnittstelle zum TP-Compiler
- Online-Animator zum austesten
- Hotkeys
- Sonderzeichen per ASCII-Tabelle anwählbar
- Undo-Funktion
- Maskengröße veränderbar
- Editorfelder (zusammengefaßte Textfelder)

Hardware-Anforderungen:

IBM-PC oder Kompatible, mind. 512 Kb, Turbo-Pascal ab Vers. 4.0



MASKSTAR PLUS und PULLSTAR PLUS sind optimal aufeinander abgestimmt, aber selbstverständlich auch einzeln lauffähig.

MASKSTAR PLUS (Best.Nr. PC-MASK 40) incl. Handbuch nur 89 DM
PULLSTAR PLUS (Best.Nr. PC-PULL) incl. Handbuch nur 89 DM

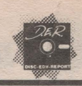


Komplettpaket bestehend aus beiden Programmen (Best.Nr. PC-MAPU) incl. Handbücher nur 159 DM

Demodisketten beider Programme (Best.Nr. PC-MPDEM) 10 DM

Die genannten Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten!

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG • Software-Service • Postfach 870 • 3440 Eschwege • Tel.: 0 56 51 / 3 00 11



Anzeige

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

Bestell-Nr. PD1020
„BAUFINANZ" Deutsch. Dieses Programm ermöglicht die Berechnung eines Baufinanzierungsplanes unter Berücksichtigung der steuerlichen Aspekte. Berücksichtigt werden Darlehen mit konstanter Annuität (Normalfall oder Bausparkasse), die sogenannte Hypothekentilgungsversicherung sowie die Bausparkasse mit Vorfinanzierung durch Darlehen.

Bestell-Nr. PD1038
„GHOSTHUNTER" Deutsch. Böse Mächte übernehmen die Regierung der Erde. Gelingt es ihnen, in das Zentrum der Aliens einzudringen und die gestohlenen Schätze zurückzuholen? Ein Action-Spiel für CGA-kompatible Grafikkarten.
„QUADRATO" Deutsch. Ein lustiges Strategiespiel für Schnelldenker (CGA-Karte).
„FUSSBALL" Deutsch. Für die Sportfreunde befindet sich auf der Diskette noch ein interessanter Fußballmanager, mit zahlreichen Optionen.

Bestell-Nr. PD1033
„ETIKETTENVER" Deutsch. Etikettenverwaltung für Endlospostkarten, Aufkleber für Päckchen und Pakete, Firmenaufkleber, Karteikarten usw.
Für Epson und kompatible Drucker.
„LIST" Deutsche Anleitung. Der Super-Dateien-Lister erleichtert und beschleunigt das Studieren von Textdateien beliebiger Länge (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1012
„BALICROSS" DEMO (95 % OK) eines universell einzusetzenden Werkzeugs zur Analyse, Dokumentation, Entwicklung und Fehlersuche im Bereich der BASIC-Programmierung unter BASIC, BASICA, GWBASIC.

Bestell-Nr. PD1013
„NEGATIV VER" Deutsch. Negativ-Verwaltung V2.0 zur Verwaltung von Fotonegativen oder Dias. Einfach und übersichtlich mit guter Menüführung und vielen Optionen.

Bestell-Nr. PD1031
„T/BUCH" Deutsch. Das Programm T/BUCHführung ist eine anwenderfreundliche Möglichkeit, die mit der finanzmäßigen Erfassung der Betriebsabläufe verbundenen Arbeiten auf einfache Weise und ohne große Anforderungen an die Hardware zu automatisieren (für GEM / 3).

Bestell-Nr. PD1032
„FIRMAPLUS" Deutsch. Prüfversion! Mit 98 Prozent Funktion vom Original. Firmenverwaltung leicht gemacht, mit den Funktionen: Artikelverwaltung, Adreßverwaltung, Vorgangsverwaltung, Buchhaltung, Textverwaltung, Hilfsfunktionen und Informationen.

Bestell-Nr. PD1037
„PFERDERENNEN" Deutsch. Ein lustiges Glücksspiel für die ganze Familie (1 bis 4 Spieler). Es handelt sich dabei um die fantastische Simulation einer Renn- und Wettatmosphäre auf der HORSE-NIRWANA-Rennstrecke. Der Spieler hat die Aufgabe, entweder aufs richtige Pferd zu setzen, das richtige zu kaufen oder das richtige Dopingserum auszuwählen. Der Spielspaß wird durch lustige Anmerkungen und ansprechende Grafiken zusätzlich noch gesteigert. Das Programm arbeitet nur mit der EGA-Grafikkarte. Die registrierte Version wird mit TURBO Basic-Sourcecode ausgeliefert und ermöglicht zudem bis zu 8 Spieler.

Bestell-Nr. PD1040
„VOKABEL" Deutsch. Das Programm soll Ihnen helfen, Vokabeln anderer Sprachen (Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch) schneller zu lernen und auch schreiben zu können. Vokabeldiskette mit ca. 4000 Wörtern Wortschatz kann beim Autor angefordert werden (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1018
„LOTO SYSTEM" Deutsch. Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel Lotto, gedacht. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neuen amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedenen Systemarten wie „System ohne Bankzahlen", „System mit Bankzahlen", Spezialsysteme und die amtlichen „VEW-Systeme" sind möglich (Shareware-Version, stark eingeschränkt).

Bestell-Nr. PD1014
„ADVEKO" Deutsche Adressenverwaltung / Korrespondenz mit Rundschreibemöglichkeit (alle Karten).

Bestell-Nr. PD1026
„PROFIBUCH" Deutsch. Eine Einnahme-/Überschußberechnung für Freischaffende und Kleinunternehmer, die nicht zur richtigen Buchführung verpflichtet sind. Dieses Programm errechnet auf einfache Art und Weise den Gewinn und Verlust, berechnet die Umsatzsteuer und verwaltet die Investitionen. Neben den Standardfunktionen (Buchen, Editieren, Kontenlisten drucken usw.) verwaltet das Programm auch Abschreibungen. Auch der Kontenrahmen kann vom Anwender beliebig festgelegt werden. Das Programm besitzt eine vorbildliche Benutzerführung und eingabefreundliche Bildschirmmasken. Voraussetzung für den Betrieb ist ein Speicher von mind. 512 KByte sowie zwei Laufwerke oder eine Festplatte.

Bestell-Nr. PD1011
„D" D BACK (FATBACK) – Vereinfachte und flexibilisierte Kommandostruktur, welche verschiedene Harddisks unterstützt.
„D II" D PROTECT Disk Protection – Schutzprogramm vor Trojan Horse (Viren)
„FM" File Manager.
„FS" FLU SHOT (Virenschutzprogramm)
„FIST" FILE STUF zeigt geschützte Filee an.
„INTERCHAIN" Virenspürprogramm für Trojan Horse.
„M DEL" File Delete Utility.
„SCAN" Drucktalle ASCII Zeichen eines Programms.
„VACCINE" Virenkiller für infiziertes COMMAND.COM

Bestell-Nr. PD1034
„TERMIN" Deutsch. Das Programm hat die Aufgabe, sowohl langfristige, über Monate und Jahre hinausgehende Termine, als auch kurzfristige Termine, die monatsweise anfallen, zu verwalten und in Form eines Monatskalenders auszudrucken

Bestell-Nr. PD1016
„FB COPY" Deutsch. Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte, nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang wahlweise mit und ohne Verify/Formatieren, kopieren auch nach auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz! Das Programm stammt vom selben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze! (Mind. 512 KByte Ram notwendig.)

Bestell-Nr. PD1028
„SPS-SIMULAT" Deutsch. Simulation einer speicherprogrammierbaren Steuerung.
„PT" Mini Textverarbeitung für Turbo-Pascal.

Bestell-Nr. PD1027
„PC SCHREIB" Deutsch. Endlich schnell im Zehnfingersystem Schreibmaschine schreiben oder den Computer bedienen, das ist der Wunsch vieler PC-Anwender. Mit PC-SCHREIB kommt man diesem Ziel näher, denn über zahlreiche Lektionen wird man Schritt für Schritt in das Zehnfingersystem eingeführt. Ein tolles Programm mit einer wirklich guten Benutzeroberfläche.



Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Telefax 07 31 / 4 01 80 65
Telefon aus: Österreich 06 / 07 31 / 3 76 39
Schweiz 00 49 / 731 / 3 76 39

Die besten PD- und Shareware-Programme!
Jede Disk für nur 10,– DM!

Anzeige

PD-Software

Bestell-Nr. PD1029
„DINT" DISPLAY INTERRUPS. Zeigt die Interrupsadresse an.
„DEMON" Deutsch. Diskettenmonitor Demon ist ein leistungsstarker Diskettenmonitor, der den wahlfreien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem: das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; grafische Darstellung der Belegung, Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle u.v.m.

Bestell-Nr. PD1039
„GFA DESK" Deutsche Demo einer Adreßverwaltung, Textverarbeitung, Serienbrieferstellung V 1.4.
„ANTIV" Deutsch. Wer kennt sie nicht, die bösartigen Viren, die ganze Datenbestände vernichten. Dieses Programm überwacht mittels Checksumme Ihre Festplatte. Veränderungen innerhalb von COM oder EXE-Files werden nach dem Booten automatisch angezeigt. Weiterhin enthält die Diskette einige nützliche Utilities.

Bestell-Nr. PD1036
„DOS-GUIDE" Deutsch. Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Tastendruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung.
„WAS F E T" Deutsch. „Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Zahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger.
„HIP-HOP" Deutsch. Ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu einfallslos sind, Schach aber zu komplex ist!

Bestell-Nr. PD1035
„PCW" Deutsch. Wer kennt nicht das renommierte Textprogramm PC-Write. Mit PCW bekommt dieses Programm nun endlich eine moderne Benutzeroberfläche, die Textprogramm und Druckprogramm miteinander verbindet.
„DISKOPI" Deutsch. Disketten-kopierprogramm, welches komplette Disketten in den Speicher lädt und beliebig oft kopiert.

Bestell-Nr. PD1030
„BUNNY V2" Deutsch. Programmschutz. Schützt ausführbare Programme vor unbefugter Nutzung durch: Paßwortschutz, Installationsschutz und Codediskettenschutz.
„PUB-DOM" Deutsch. Hilfsprogramm für WORD V. 4.0 Textbausteine formatieren, Druckformatvorlage, Steuerungsprogramm und Prüfprogramm. Lohnen für Magister- und Diplomarbeiten.

Bestell-Nr. PD1015
„WORDPERFECT" Deutsch. Interessante Tools für alle Word Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweise Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120 D-Druckertreiber und ASCII-Tafel.

Bestell-Nr. PD1017
„TOTO SYSTEM" Deutsch. Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöhten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.

Bestell-Nr. PD1019
„ADV-CREATOR" Deutsch. Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, so daß auch eine Übersetzung von Spielen denkbar ist (CGA- oder EGA-Grafikkarte).

Bestell-Nr. PD1041
„DRINKOMAT" Deutsch. Drinkomat berechnet Ihre BAK (Blutalkoholkonzentration) nach Formeln und Basiswerten, die auch in der deutschen Rechtsmedizin verwendet werden.
„PC TEXT 4" 6 Dateien für NEC 866 P / 866 L /.
„RESIBAS" Deutsch. Speicherresidente Datenbank.
„TWIN" Zur Unterstützung des LC 866 + stehen zwei Treiber zur Verfügung: NEC L 866 Portrait und Landscape.

Spiele und Grafiken

Achtung! Die Serien EGA-Games und VGA-Games werden ab sofort auf 360-KB-Disketten geliefert.

Bestell-Nr. EGA-Games 1 – nur DM 50,–
Gefüllt mit super Spielen und Grafiken für die EGA-Karte (Diskettenpaket).

Bestell-Nr. VGA-Games 1 – nur DM 30,–
Gefüllt mit super VGA-Games und VGA-Grafiken (Diskettenpaket).

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Daimlerstraße 24, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 07 31 / 3 76 39, Telefax 07 31 / 4 01 80 65
Telefon aus: Österreich 06 / 07 31 / 3 76 39
Schweiz 00 49 / 731 / 3 76 39



Wollten Sie Ihre Videos nicht schon immer professionell verwalten?

Sie kennen sicher auch das Problem: Zuerst sind es nur ganz wenige Cassetten, dann werden es immer mehr, und zum Schluß verliert man glatt den Überblick. Da hilft nur eine Videoverwaltung.

PHS-Videoverwaltung ist so ein Programm, aber ein sehr leistungsfähiges. Es läuft auf allen PCs ab 512 KByte RAM, am besten mit Platte oder mit 2 Laufwerken, MS-DOS ab Version 3.2. Ein eventueller Coprozessor wird unterstützt. Theoretisch verwaltet das Programm bis zu einer Milliarde Datensätze, falls die Platte dazu reicht.

Damit Sie einen Überblick bekommen, was Sie mit dem Programm PHS-Videoverwaltung alles machen können, hier eine Übersicht über die Möglichkeiten:

Sie können Ihre Filme z. B. in Western, Krimis, Unterhaltung, Pornos, Zeichentrick, Psycho-Thriller usw. unterteilen.

Diese Bereiche können Sie anlegen, ändern, löschen. Sie können hier suchen, vorwärts- und rückwärts blättern und Sie können einzelne Bereiche oder auch alles ausdrucken.

Jeder Bereich besteht wie üblich aus einer Reihe von Datensätzen mit den folgenden Feldern:

Titel, Nummer der Cassette, Zählwerk-Start, Zählwerk-Ende, Filmlaufzeit, Laufzeit-Start und-Ende speziell für Besitzer eines Video-2000-Systems, Bereichseingabe mit Hilfe einer Tabelle, Note für den Film, Produktionsjahr, Produktionsland, Regiesseur, Drehbuchautor, bis zu 5 Schauspieler, Filmbeschreibung.

Wie in jeder guten Datenbank können Sie nun mittels Eingabe der Auswahlkriterien nach allen möglichen Gesichtspunkten selektieren.

Das Programm PHS-Videoverwaltung ist ungefähr 250 KByte groß und wurde in Clipper geschrieben. Das garantiert ein schnelles und komfortables Suchen. Eine umfangreiche Anleitung befindet sich auf der Programm-Diskette.

Der Preis für das Programm beträgt glatte 50 DM einschließlich Porto und Verpackung.

Wollten Sie sich auch schon immer das Programm PC-Write kaufen, konnten sich aber bisher nicht dazu entschließen?

Ich biete Ihnen die Version 2.71 zusammen mit einem neuwertigen, gedruckten Handbuch von 220 Seiten zum Restposten-Komplettpreis von 20 DM einschließlich Porto und Verpackung. Übrigens ist PC-Write besser als manches sogenannte "professionelle" Textverarbeitungsprogramm.

So können Sie bestellen:

Bei Vorauskasse können Sie einen Scheck oder Bargeld schicken, deutsche, ungestempelte Briefmarken beilegen oder auf das Konto 30570-706, Postgiroamt Stuttgart überweisen. Wenn Sie per Nachnahme bestellen, kommen allerdings nochmal 5 DM dazu. Möglich ist auch eine Bestellung zusammen mit den Restpostenbüchern.

Bestellen können Sie beim Computer-Flohmarkt, Verlag Thomas Eberle,
Postfach 66 oder Dobelweg 17/1, 7133 Maulbronn, Tel. 0 70 43 / 73 23

Wenn Sie weitere Restpostenangebote suchen, finden Sie das größte Angebot dieser Art in der Zeitschrift Computer-Flohmarkt.

Dieses Magazin enthält den größten Computer- und Software-Markt von privat an privat! Sie finden darin Angebote für alle Computer – speziell natürlich auch für Ihren PC.

Der Computer-Flohmarkt erscheint alle zwei Monate mit Anzeigen aus ganz Deutschland, Österreich, Schweiz und Holland. Kaufen können Sie den Computer-Flohmarkt bei Ihrem Zeitschriftenhändler.

Übrigens sind alle privaten Kleinanzeigen kostenlos!

Bücher-Restposten superbillig!

Pro Buch von 6. – bis 3.80 DM, je nach Menge!

Alle Bücher sind neuwertig, ungebraucht und zum größten Teil eingeschweißt. Alle Titel stehen in ausreichender Stückzahl zur Verfügung. Bei dem DM-Betrag in Klammern hinter dem Buchtitel handelt es sich um den früheren Ladenpreis.

Ein Buch kostet 6.- DM, 2 Bücher kosten 11.- DM, 5 Bücher kosten 25.- DM, 10 Bücher kosten 45 DM, 20 Bücher kosten 85.- DM, 50 Bücher kosten 200.- DM, 100 Bücher kosten 380.- DM.

Bei noch größeren Mengen gibt es weitere interessante Staffelpreise.

Versandkosten bei Vorauskasse: Bis 4 Bücher 3.50 DM, ab 5 Bücher 6.- DM, ab 10 Bücher 8.- DM, ab 20 Bücher 12.- DM. Vorauskasse-Versandkosten bei noch größeren Mengen auf Anfrage. Die 5 Sternchen-Bücher gelten auch bei der Versandkostenberechnung als 2 Bücher. Sie können den entsprechenden Betrag in bar, in deutschen ungestempelten Briefmarken oder als Scheck beilegen oder auf das Postgirokonto Stuttgart 30 570 - 706 (Kontobezeichnung Verlag Thomas Eberle) überweisen. Nachnahme ist auch möglich, kostet aber bei 1-30 Büchern zwischen 6.- und 15.- DM Gebühren zusätzlich. Bei noch größeren Mengen werden die dann anfallenden Postgebühren weiterberechnet. Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorauskasse möglich.

Bestellen können Sie beim Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 7133 Maulbronn.

Allgemeine Themen

Elektromagnetische Wellen (56.- DM)
Elektronische Bürokommunikation (32.- DM)
*Elektrofibel (48.- DM)
*Mikroprozessor-Hobby (39.80 DM)
Basic für Tischcomputer (38.- DM)
Industrieroboter (23.- DM)
*Digitalschaltung (68.- DM)
Rundfunk- und Fernsehtechnik (28.- DM)
*HiFi + Akustik (34.- DM)
Opto-Hobby (39.80)
Programmieren – keine Ahnung? (33.- DM)
Einfache Peripheriegeräte im Selbstbau (38.- DM)
Maschinencode und besseres Basic (Z80-Assembler) (30.- DM)

Achtung
Jedes der 5 Bücher mit Sternchen gilt bei der Preisrechnung als 2 Bücher

ZX 81

Sinclair ZX 81 (32.- DM)
Lernen Sia das ZX-81-ROM verstehen (35.- DM)
Alles über den ZX 81 (49.- DM)

ZX Spectrum

Sinclair ZX Spectrum (33.- DM)
ZX Spielkiste (22.- DM)
Spektakuläre Spiele für Ihren ZX Spektrum (29.- DM)
Alles über Sinclair-Computer (38.- DM)
Spiele mit dem ZX Spectrum (18.- DM)
Weitere Kniffe und Programme mit dem ZX Spectrum (35.- DM)
ZX Spectrum Maschinencode (30.- DM)
Maschinencode-Routinen für den ZX Spectrum (35.- DM)
Einfache Zusatzgeräte für ZX Spectrum, ZX 81 und Jupiter Ace (33.- DM)
ZX Microdrive-Buch (33.- DM)
ZX Spectrum Hardware-Handbuch (32.- DM)
ZX Spectrum-Börse (29.80 DM)

Neue Spectrum-Titel:

Das Microdrive-Universum (ca. 30.- DM)
60 Programme für Ihren ZX Spectrum (ca 30.- DM)
50 Programme für Ihren ZX Spectrum (ca 30.- DM)
60 Spiele und nützliche Anwendungen für den ZX Spectrum (ca 30.- DM)
Spectrum ohne Grenzen - über 100 Programme und Routinen (ca 30.- DM)
Das Spectrum-Buch - Maschinensprache, Spiele, Tips (ca 30.- DM)

QL

Sinclair QL für die Praxis (49.50 DM)

Commodore

64 Programmieren leichtgemacht (37.- DM)
Commodore 64 Musikbuch (30.- DM)
Maschinencode und Assemblersprache auf dem C 64 (36.- DM)
Adventure-Spiele auf dem Commodore 64 (35.- DM)
Packende Spiele mit dem Commodore 64 (26.80 DM)
Basic-Computerspiele (29.80 DM)

VC 20

Explosive Spiele für Ihren VC 20 (29.- DM)

TI 99/4A

Superspiele für Ihren TI 99/4A (29.- DM)

MSX

MSX Basic-Lexikon (62.- DM)
MSX-Anwender-Programme (39.- DM)

Atari XL/XE

Spiele programmieren Schritt für Schritt (35.- DM)
Sound- und Musikbuch (33.- DM)
Basic-Trickkiste (35.- DM)

Schneider CPC

Anwenderprogramme (43.- DM)

Apple

Apple-DOS unter der Lupe (45.- DM)



EDV-Einsatz zur Verwaltung von Literatur

Die Verwaltung von Literaturbeständen oder Literaturnachweisen ist ein Bereich, der auf den ersten Blick für den EDV-Einsatz sehr geeignet erscheint. Ein Interessent muß heute auf dem Softwaremarkt allerdings oft lange suchen, bis er eine überzeugende Lösung für seine Bedürfnisse gefunden hat.

MEMO Kartei & Literaturverwaltung ist ein neues Programmpaket zur schnellen, effektiven und komfortablen Verwaltung auch großer Literaturbestände. MEMO zeichnet sich dabei durch besondere Schnelligkeit aus. Darüber hinaus stehen eine Reihe von Funktionen zur Verfügung, die gerade von fortgeschrittenen Benutzern oft nachgefragt werden, z.B. ein Kürzelspeicher für wiederkehrende Textteile (wie etwa Zeitschriftennamen), eine leistungsfähige Schlagwortliste und umfangreiche Import- und Export-Funktionen. MEMO arbeitet auf allen MS-DOS-Computern mit Festplatte.

Trotz des günstigen Preises konnte die durchdachte Benutzerführung durch ein kontextsensitives Oneline-Hilfssystem ergänzt werden, das an jeder Stelle des Programms mit der Funktionstaste F1 aufgerufen werden kann. Reichen Soforthilfe und das Lernprogramm nicht aus, so kann man in der ausführlichen Dokumentation nachschlagen. Auf über 400 Seiten sind dort in 28 Kapiteln sämtliche Leistungen beschrieben, die MEMO dem Anwender bietet.

Ein wesentliches Kriterium für eine Literaturverwaltung ist dessen Schnelligkeit. MEMO bietet daher nicht nur Suchfunktionen, mit denen in sämtlichen Feldern in beliebiger Verknüpfung nach jeder gewünschten Zeichenfolge gesucht werden kann, sondern auch besonders schnelle Zugriffs-Funktionen. Diese Funktionen zeichnen sich dadurch aus, daß jeder Eintrag, unabhängig von der Größe der Datenbank, in maximal zwei Sekunden gefunden wird.

Der Anwender kann selbst bestimmen, welches Kriterium zur Auswahl verwendet werden soll. MEMO stellt dazu sieben Möglichkeiten zur Verfügung, die auch die Anordnung der Einträge in der Datenbank bestimmen. So kann man einen gewünschten Titel also nicht nur über den Namen des Autors und das Erscheinungsjahr, sondern z.B. auch über den Zeitschriftennamen, die Signatur oder andere Auswahlkriterien finden.

Darüber hinaus können auch sämtliche Schlagworte eines Eintrages als Zugriffs-Kriterium benutzt werden. Auch hier ermittelt MEMO einen einzelnen Eintrag unter Tausenden in weniger als zwei Sekunden. Eine Verknüpfung beliebiger Deskriptoren mit UND und ODER ist möglich.

MEMO besitzt Eigenschaften, die als hypertextähnlich bezeichnet werden können. So ist es möglich, per Tastendruck die aktuelle Auswahl zu verlassen und alle Einträge zu sichten, die einem bestimmten Feld des durch die Auswahl gefundenen Eintrages zugeordnet sind. Wurde beispielsweise durch einen Zugriff über Schlagworte ein bestimmter Zeitschriftenaufsatz ausgewählt, so kann durch Tastendruck angezeigt werden, welche Aufsätze aus dieser Zeitschrift noch in der Datenbank nachgewiesen sind. Mit einem weiteren Tastendruck kehrt man dann wieder zum aktuellen Eintrag, also in die Auswahl zurück.

Die Anzeige der ausgewählten Einträge erfolgt wahlweise als Karteikarte oder in Form einer Liste mit jeweils 19 Einträgen. Zwischen beiden Darstellungsweisen kann durch Tastendruck gewechselt werden. Alle Einträge können bereits bei der Eingabe um einen Text beliebiger Länge ergänzt und entsprechend den eigenen Bedürfnissen verschlagwortet werden. Wie bei dem Zugriff über Schlagworte steht auch hier eine leistungsfähige Auswahl-Liste zur Verfügung, aus der die gewünschten Deskriptoren einfach mit den Cursor- oder Buchstabentasten gewählt und eingesetzt werden.

Gerade beim Umstieg auf ein leistungsfähigeres System ist es wichtig, bereits bestehende Daten ohne Neueingabe direkt übernehmen zu können. Mit MEMO Kartei & Literaturverwaltung ist dies in der Regel problemlos möglich. MEMO kann nämlich nicht nur dBASE-Dateien sowie Serienbrief-Steuerdateien von Textsystemen importieren, sondern auch Textdateien, wie sie z.B. bei Download bei Recherchen in Oneline-Datenbanken anfallen. Da der Benutzer über ein Menü die Benennung der Datenfelder in MEMO selbst festlegen kann, ist eine individuelle Konfiguration leicht möglich.

Auch die Druckausgabe und der integrierte Etikettengenderator sind individuell anpaßbar. Sollen Einträge an die Textverarbeitung übergeben werden, so werden sie markiert und über die interne Schnittstelle dem Textsystem zur Verfügung gestellt. Die Ausgabe erfolgt wahlweise unformatiert, formatiert oder als Serienbrief-Steuerdatei. Das Erstellen von kompletten Bibliographien, von individuellen Karteikarten und das Ausfüllen von Bestellscheinen für den Fernleihverkehr ist so leicht möglich. Die Leistung von MEMO schlägt sich auch im Umfang des Programmpaktes nieder. So kommt die Vollversion auf fünf Disketten 5,25" (bzw. drei Disketten 3,5") und belegt fast 1,5 Megabyte auf der Festplatte, es sei denn,man verzichtet auf Soforthilfe und Lernprogramm.

Gegen eine Schutzgebühr von 15 Mark (3,5"-Disketten: 20 Mark) wird die Original-Version unverbindlich zum Testen angeboten. Mit der Vollversion (175 Mark, für Schüler und Studenten 95 Mark) erhält der Anwender eine ausführliche, 436-seitige Dokumentation sowie Zusatzmodule zur Datenerfassung auf Laptops mit nur einem Laufwerk sowie zur individuellen Konfiguratiion der Druckausgabe. Ein weiteres Modul ermöglicht die Verwendung von dBASE-Befehlen zur Bearbeitung von Fremddatenbanken und ist ebenfalls im Lieferumfang enthalten.

Kontakt:

Erhard Christian Gust, BiblioSoft
Postfach 1567, 3550 Marburg

PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

PD300	+ Pianom. 5 +	Pianoman spielt +++ Barock +++ von Nancy Moran!
PD301	PMCaT V.4.2	Komfortables Superdisketten- & Filekatalogprogramm!
PD302	WP 5.0 Art	Eine Diskette voll mit Art-Files für Word Perfect!
PD303	Getart 3.0	Liest und zeigt Printmaster-Grafiken a.d. Bildschirm!
PD304	Pal Vers.2.0	Ergänzung zu Sidekick o. als eigenständiges Programm!
PD305	Windows Util.	Viele verschiedene Utilities für MS-Window!
PD306	Drucker Util.1 +	Viele Druckerutilities: Spool, Mprint, Docmas u.v.m.!
PD307	Text Util.1	Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!
PD308	DOS Util.1	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!
PD309	DOS Util.2	Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!
PD310	Progr.Util's	Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!
PD311	Archiv Util 1	Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!
PD312	Bloodhound	Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!
PD313	Dog V.2.05b	Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!
PD314	RBBS 17.1c	Nr. 1 ++++ Mächtiges Mailboxprogramm in der ++++
PD315	RBBS 17.1c	Nr. 2 ++++ neuesten Version mit allen Möglich- ++++
PD316	RBBS 17.1c	Nr. 3 ++++ keiten! Mit einer sehr umfang- ++++
PD317	RBBS 17.1c	Nr. 4 ++++ reichen Dokumentation! ++++
PD318	RBBS 17.1c	Nr. 5 ++++ RBBS-Utilitydiskette!!! ++++
PD319	+ ARC V.6.0 +	Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!
PD320	+ PK 361 +	+ Super Arc- und Entarcprogramm! +
PD321	+ PAK V.1.6 +	Der beste & schnellste Packer <> Entpacker (50-90%)!
PD322	PKZIP V.0.92	Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!
PD323	QFiler V.3.1G	Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!
PD324	Still River Shell	V.2.58, DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!
PD325	Point&Shot V.2.0	DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR+DOS 4.0!
PD326	DX v.2.09	Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!
PD327	HDM III	V.2.10, bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!
PD328	Checkup V.3.0	Antivirusprogramm, sehr beliebt in Uni's, Rechenzentren!
PD329	Praxis I	Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!
PD330	Hydroflow	Vers.1.2 Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!
PD331	Hydronet	Version 3.0 Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!
PD332	Compushow	V.7.Oa; liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!
PD333	PC-Write Macr.	Version 1.0; 100 Macrobefehle für PC-Write 3.0 !!
PD334	Polymaps 2.0	Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!
PD335	Painters Apprentice:	Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!
PD336	PC-Draft-CAD	Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!
PD337	Type Studio	Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer
PD338	PFS:FP Art 1	++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! >>++
PD339	PFS:FP Art 2	++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD340	PFS:FP Fonts1	++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First->>> ++
PD341	PFS:FP Fonts2	++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++
PD342	PC-Write Font	Font Selector und Page Maker Import Filter!
PD343	PC-Scheduler	Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!
PD345	Label CMT	Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!
PD346	Util Galore	Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...
PD347	Abstract&Loran Loc.	Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!
PD348	Front End	DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.
PD349	+ Elfring Soft-Font's	& Utilities für den Laserdrucker! +
PD350	+ Soft-Font's	für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +
PD351	++ Stone	Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!
PD352	++ Publisher's	Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++
PD353	STLTR 1	++ Digitalisierte ornate capital Letters f- VP! ++
PD354	STLTR 2	++ Digitalisierte ornate capital Letters f. VP! ++
PD355	StClip	+ 24 clip-art icons & 26 dekorat. medaillons f. VP! +
PD356	Word Perfect 1	+ Diskette voll mit Utilities für Word Perfect! +

Bestellungen und Anfragen:

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT · Daimlerstraße 24 · Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (07 31) 3 76 39, Bestell-Fax (07 31) 3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 00 49-731-3 76 39

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte im Heft!



KHK-Software

KHK
Software GmbH

Kurzportrait

Die KHK Software GmbH entstand 1990 aus den beiden 1983 gegründeten Firmen „KHK Software-Entwicklungs GmbH“ und „KHK Source-Software GmbH“. In Deutschland verfügt die KHK Software GmbH neben dem Frankfurter Hauptsitz über Niederlassungen in Hannover, Düsseldorf und München. Der Aufbau von Vertriebsniederlassungen im Gebiet der ehemaligen DDR hat begonnen. In der Schweiz (Basel) und in Österreich (Graz) sind eigene Tochtergesellschaften tätig.

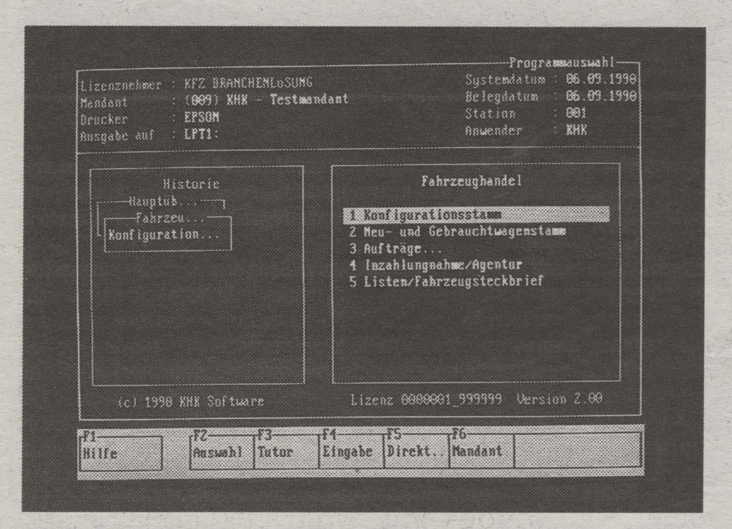
Im dritten Quartal 1990 beschäftigte die gesamte KHK-Gruppe knapp 200 Mitarbeiter, davon ca. 25% im Vertrieb. Der Umsatz im Geschäftsjahr 1989 lag bei 25,5 Mio DM, für 1990 werden etwa 40,0 Mio DM erwartet. KHK entwickelt und vertreibt vornehmlich horizontale Standardsoftware für alle kaufmännischen Fragestellungen, vertikale Software für besondere Branchen und Software für private oder semiprofessionelle Anwender. Alle KHK-Produkte sind für den Einsatz auf Personal Computern konzipiert, die kompatibel zum Industriestandard sind und das Betriebssystem DOS ab Version 3.1 verwenden. Außer für die PRIVATE LINE und die EURO LINE sind von jedem Programmbaustein Einplatz- und Netzwerklizenzen verfügbar. Der Vertrieb findet in erster Linie über den Fachhandel als Wiederverkäufer statt. Dabei erhält der Fachhändler mit der „KHK-Free-Licence“ das Recht, eigene Preise festzusetzen und beliebig viele Kopien zu verkaufen. Auf Wunsch sind teilweise auch die Quellprogramme erhältlich. Mit insgesamt über 150.000 Installationen rechnet sich KHK zu den Marktführern in diesem Bereich.

Neben der Entwicklung von Standardsoftware veranstaltet KHK auf Wunsch Anwender- und Händlerschulungen in Frankfurt oder direkt vor Ort beim Kunden. Gegenstand ist eine Einführung in die Thematik und in den Umgang mit den einzelnen, von KHK angebotenen Softwarebausteinen. Dazu gehören u.a. Schulungen über die Gebiete Finanz-, Lohn- und Anlagenbuchhaltung, über Auftragsbearbeitung, Lagerhaltung, Bestellwesen und Fakturierung sowie über die einzelnen Branchenlösungen (z.B. Handwerker, Vertriebssteuerung).

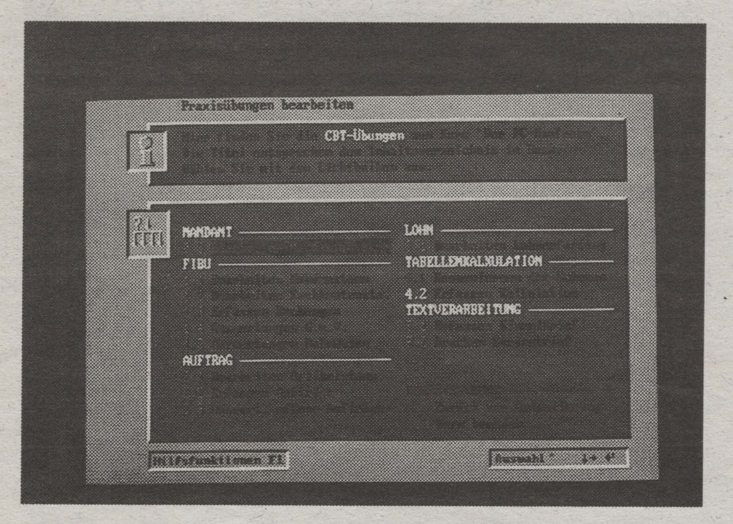
KHK Software:
4 Produktlinien auf der ORGATEC

KHK stellt mit den beiden Produktlinien KHK „Classic-Line“ und der KHK „Branchen-Line“ integrierte Systeme sowohl im Bereich horizontaler, kaufmännischer Standardprogramme als auch im Bereich vertikaler, branchenbezogener Lösungen vor. Alle diese Programme sind mandantenfähig und können in beliebigen Netzwerken eingesetzt werden. Sie sind für alle PCs mit dem Betriebssystem DOS ab Version 3.1 lieferbar.

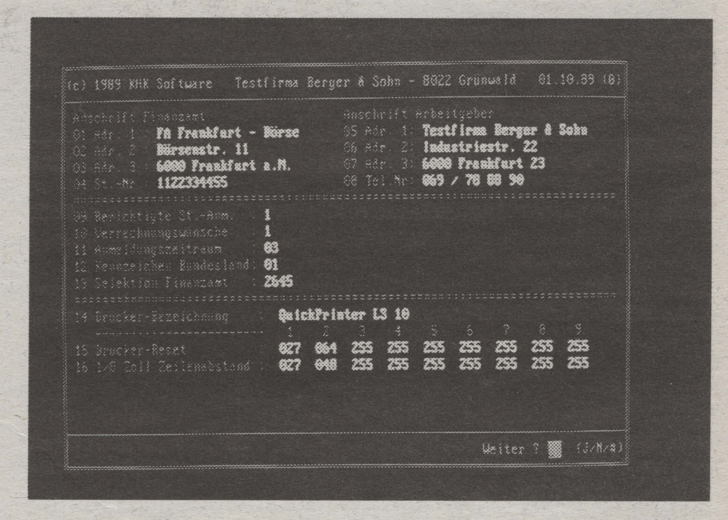
Die KHK „Classic-Line“ umfaßt z. Zt. die Bausteine „Finanzbuchhaltung“, „Auftragsbearbeitung, Fakturierung und Lagerwirtschaft“, „Anlagenbuchhaltung“, „Lohn- und Gehaltsabrechnung“ und „Textverarbeitung“.



Der Baustein „Fahrzeughandel" erweitert das „KHK-Kfz-Werkstättenpaket" um den Handel mit Neu- und Gebrauchtwagen.
Das Bild zeigt die einzelnen Menüpunkte des „Fahrzeughandel".



Das Lernprogramm zur integrierten kaufmännischen Lösung „Der PC-Kaufmann" führt in die betriebswirtschaftlichen Grundkenntnisse ein, übt diese an Fallbeispielen.
Das Bild zeigt die Bereiche, die Gegenstand des Lernprogramms sind.



Die „KHK Lohn- und Gehaltsabrechnung 90" umfaßt nun auch die Abrechnung für Steuerfreibeträge für Nachtarbeit u. ä., die Erstellung versandfertiger Lohnsteueranmeldungen und die automatische Übernahme von Angaben aus Zeiterfassungsgeräten.
Das Bild zeigt die Grundlagen für die Erstellung der Lohnsteueranmeldungen.

Achtung, PD- und Shareware-Autoren!

Gerne stellen wir auch Ihr neues PD- oder Shareware-Programm in unserer Rubrik „Neue PD- und Shareware" vor. Senden Sie uns einfach Ihr neues Programm zu. Wir werden es in einer der folgenden Ausgaben berücksichtigen, und bei Bedarf auch in unsere aktuellen PD- und Shareware-Listen mit aufnehmen. Unter Umständen kann ein Programm auch im D-E-R auf Diskette veröffentlicht werden.

Einsendungen an den Verlag bitte mit dem Stichwort „PD- und Shareware" kennzeichnen.



KHK-Software

Lösungen für Handwerker, Kfz-Werkstätten, Immobilienmakler, Architekten sowie Hausverwalter, ein Baustein zur Werkstatt- und Kopierabrechnung und für Videotheken sowie eine Vertriebssteuerung für Firmen mit Außendienstorganisationen gehören zur KHK „Branchen-Line".

Die KHK „Private-Line" als dritte Produktlinie besteht aus einer Sammlung von einzelnen Bausteinen, die weder netzwerk- noch mandantenfähig sind. Sie decken in erster Linie private Bereiche und Interessen ab, z.B. Hobbys und Haushaltsführung. Daneben gibt es eine Reihe von Bausteinen, die als Lernsoftware ausgeführt sind, z.B. als Einführung in Programmiersprachen. Es sind jedoch auch semiprofessionelle Fragestellungen wie etwa Inventur oder Einnahmeüberschußrechnung enthalten. Die „Private-Line" wächst seit der CeBIT '89 (Erstvorstellung) monatlich um etwa fünf Programme. Auf der ORGATEC '90 werden 80 verschiedene Bausteine gezeigt. Fast alle PRIVATE-LINE Bausteine sind auch in Holland, in Österreich, in der Schweiz sowie in französischer, holländischer und englischer Sprache erhältlich. Alle kosten einheitlich 98,50 DM

Die neueste Produktlinie (Vorstellung zur CeBIT '90) ist die KHK „Euro-Line". Sie besteht aus einer integrierten kaufmännischen Software für Selbständige und kleinere Betriebe („Der PC-Kaufmann"). Der Leistungsbereich umfaßt dabei die klassischen Anwendungen Finanzbuchhaltung, Auftragsbearbeitung sowie eine einfache Textverarbeitung und Lohnschreibung. Darüberhinaus bietet der „PC-Kaufmann" eine Tabellenkalkulation und Geschäftsgraphiken.

Neue Programme auf der ORGATEC '90

Fahrzeughandel

Der „Fahrzeughandel" erweitert den Leistungsumfang des „Kfz-Werkstättenpakets". Er deckt alle Bereiche des Neu- und Gebrauchtwagenhandels ab. Dazu gehört, daß die neue Differenzbesteuerung unterstützt wird und daß Bestellungen und Auftragsbestätigungen für Neuwagen erstellt werden. Lieferscheine, Rechnungen und Agenturabrechnungen sind für jedes verkaufte Kfz verfügbar. Listen und Auswertungen, z.B. „Fahrzeugsteckbriefe" zum Aushang, runden diesen Bereich ab. Darüberhinaus ist eine Offene-Posten-Verwaltung enthalten, die Mahnungen, Zahlungsvorschläge und Zahlungen ebenso wie Rechnungsaus- und Zahlungseingänge umfaßt. Ein unmittelbarer Zugang zu Rechnern von Hausbanken ist mit dem „Electronic-Banking" möglich.

Lernprogramm und Formulargestalter für den „PC-Kaufmann"

Der „PC-Kaufmann" wurde auf der CeBIT '90 erstmals vorgestellt. Er enthält alle kaufmännisch-wirtschaftlichen Bereiche, die mit dem PC bearbeitet werden können: Buchhaltung, Lohn, Auftragsbearbeitung, Bestellwesen, Graphik, Text, Tabellenkalkulation. Mit dem „Formulargestalter" kann der Anwender nun alle Formulare der Auftragsbearbeitung (Angebot, Auftragsbestätigung, Lieferscheine, Rechnung, Gutschrift, Stornorechnung) sowie die Bestellscheine individuell gestalten.
Das Lernprogramm zum „PC-Kaufmann" übt in Fallbeispielen nicht nur den Umgang mit dem Programm, sondern vermittelt auch die betriebswirtschaftlichen Grundkenntnisse und führt in die betrieblichen Abläufe ein. Es enthält Übungen zu den Bereichen „Finanzbuchhaltung", „Auftragsbearbeitung", „Lohnabrechnung", „Tabellenkalkulation" und „Textverarbeitung".

Zeiterfassung, Lohnsteueranmeldung und Zuschlagsberechnung

Die „Lohn- und Gehaltsabrechnung 90" wird zur ORGATEC um drei Bereiche ergänzt. Die „Lohnsteueranmeldung" erstellt für die zuständigen Finanzämter versandfertige Lohnsteueranmeldungen für alle Mitarbeiter. Unterschiede zwischen den Bundesländern werden dabei berücksichtigt
Die „Zeiterfasung" übernimmt Angaben aus Zeiterfassungsgeräten automatisch in die Lohnartenerfassung der KHK-Lohn- und Gehaltsabrechnung. Damit wird die Erfassung von Arbeitszeiten und die Zuordnung von Lohnarten und Kostenstellen von Hand überflüssig.
„Zulagen nach § 52" ermöglicht, die Steuerfreibeträge für Wochenend-, Nacht- und Feiertagsarbeit nach § 52,3 EStG zu korrigieren.

Weitere KHK-Produkte auf der ORGATEC '90

- Anlagenbuchhaltung
- Auftragsbearbeitung, Lagerwirtschaft und Fakturierung
- Bestellwesen
- „Der PC-Kaufmann"
- Fianzbuchhaltung
- Hausverwaltung

KHK-Software

- Immobilien- und Maklerpaket
- Kassenbuch
- Kfz-Werkstättenpaket
- KHK „Private-Line“ (80 Programme für den privaten und semiprofessionellen Einsatz)
- Lohn- und Gehaltsabrechnung
- Textverarbeitung
- Vertriebssteuerung
- Videothekenpaket
- Werkstatt- und Kopierabrechnung

Kontakt:

KHK Software GmbH
D-6000 Frankfurt 56
Telefon (069) 50007-201, Telefax (069) 50007-110

Sieg über das Mühleprogramm (DER VII/90)

In der Ausgabe D.E.R VII/90, haben Sie ein Mühlespiel vorgestellt, in dem der Computer fast unmöglich zu besiegen sei, wenn er beginnt, Diesem Satz widersprechend, hat es mich gereizt das Gegenteil zu beweisen. Nach einiger Übung, sind auch schon die ersten Erfolge eingetreten. Kurz gesagt, habe ich mittlerweile alle Kombinationen herausgefunden, um den Computer zu besiegen. Das Programm hat allerdings einen Schönheitsfehler. Denn bei einigen Buchstaben, ich habe Sie mit "unfair" angeschrieben, setzt der Computer, nach dem ich eine Mühle vollendet habe und eigentlich gewonnen, noch einen weiteren Stein auf das Brett. Vollendet ebenfalls eine Mühle und schreibt anschliessend auf den Monitor: Ich habe gewonnen. Vielleicht können Sie das Programm verbessern.
Sturzenegger Roman, CH- Romanshorn

Lösungen zu Mühle

Der Spieler beginnt:
SKMDGOIP
XVSOPH
XVSGHP
Der Computer beginnt:
mit

A: JBHPIO
B: DGPRNMTSU
C: NGDLMO
D: JAFTUVN
E: JDLKM
F: PGBJIO unfair
G: EAMIUROPWXH
H: JGDQUOPFNV unfair
I: OLBCDT
J: DINUAHPX
K: NOLDFEG
L: RINTHXWVF
M: BLDCE
N: JOQTFAUWX
O: TNVUW
P: LJBDCE
Q: XTBDKNGHP
R: PXQVNOI
S: JWDCBR
T: QUCHNKDGRJB unfair
U: JTLKM
V: LSXEBJKM
W: PSXRJIO
X: URPIJB

Es sieht so aus, als wenn wir in der Redaktion nicht die besten Mühle Spieler sind. Herr Sturzenegger hat uns gezeigt wie es geht.

Runtime Error 201 bei Geoquiz

Das Programm Geoquiz macht Probleme. Man kann alle Kontinente abfragen. Sobald man aber einen anderen Menüpunkt anwählen will stürtzt das Programm mit der Fehlermeldung Runtime Error 201 etc. etc. ab. Nach unseren bisherigen Erkenntnissen verträgt sich Geoquiz mit einigen speicherresidenten Programmen nicht. Ist z. B. Norton Commander im Speicher geht das Programm nicht. Genau dasselbe ist z. B. bei Bildaus der Fall. Unser Tip: Residente Programme aus dem Arbeitsspeicher entfernen.

Neue Versionen KARLI & HOROSKOP

Die Probleme sind bekannt: Bei Karli schlägt die Punktezahl in einen Mionuswert um und Horoskop läuft nicht auf Herkules-Karten. In der Zwischenzeit haben wir neue Versionen der Programme im Haus. Jeder Leser kann diese bei uns anfordern. Im Angesicht der bestimmt regen Nachfrage nach den neuen Programmen bitten wir alle, die ein wenig Mitleid mit uns haben, Porto für die Zusendung der Diskette beizulegen.



Software

Organisations- und Verwaltungsprogramm für Texte

Das Programm TEXT-MANAGER übernimmt die Organisation und Verwaltung der Texte und Adressen für viele gängige Textverarbeitungsprogramme wie MS-Word, WordStar, WordPerfect und IBM PC Text 4.

Erstmals kann sekundenschnell Text für Text am Bildschirm durchgeblättert werden. Dieses Text-Scrolling wird vom Anwender über die Pfeiltasten oder über Maus gesteuert. Am Bildschirm wird neben dem Text-Namen auch der Textanfang angezeigt. Der dadurch erzielte sofortige Einblick in jeden Text verhilft zu wesentlich verbesserter Übersicht und Transparenz der gespeicherten Texte.

Die Texte können zusätzlich in Gruppen eingeteilt und jeder Text kann mit einer Kennung von bis zu 30 Zeichen versehen werden. Zur weiteren Kennzeichnung können Felder wie Autor, Abteilung, Hinweise etc. definiert werden, die auch als Suchkriterium und zur Selektion dienen.

Mit der Volltext-Recherche können Textinhalte nach vom Anwender wählbaren Suchbegriffen durchsucht und angezeigt werden. Im Suchbegriff können auch die Ersetzungszeichen "?" und "*" verwendet werden.

Zusätzlich ist eine Adreßverwaltung integriert, in der Adreßdaten auch in selbst definierte Felder eingegeben werden können. Wie Texte können auch Adressen in Gruppen eingeteilt werden.

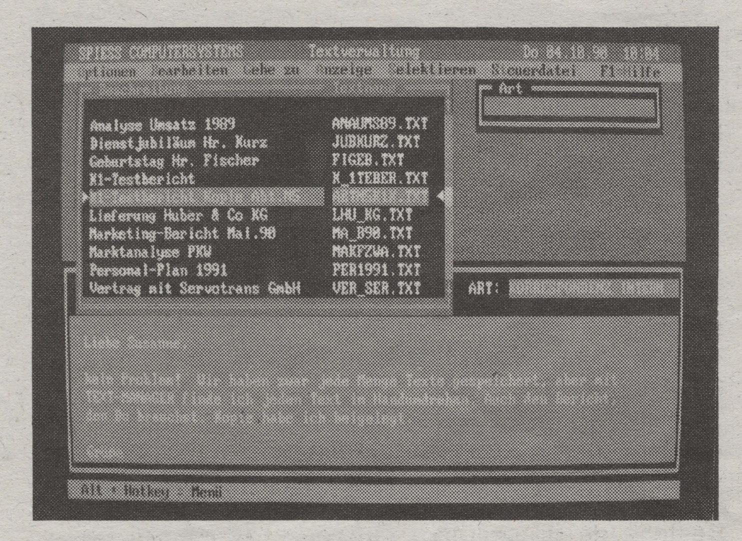
Schnelle Übersicht ermöglicht das Adreß-Scrolling, bei dem zu den alphabetisch geordneten Namen jeweils die gesamte Adresse mit den selbst definierten Feldern angezeigt wird.

Aus der Adreßverwaltung können Adressen selektiert und zum Druck von Serienbriefen für die Textverarbeitung in eine Steuerdatei abgelegt werden. Besonders einfach ist die Handhabung der Adreßauswahl, bei der mehrere Felder verknüpft oder die gewünschten Adressen einfach per Taste markiert werden können.

Die Adreßverwaltung verfügt über ein Datumsarchiv, das Auskunft gibt, wann welcher Brief an einen oder mehrere Adressaten geschrieben wurde. Damit wird die Korrespondenz jederzeit nachvollziehbar.

Unter TEXT-MANAGER können Adressen im Format dBaseIII / IV, ASCII und DIF importiert oder umgekehrt in diese Formate konvertiert werden.

Die Benutzeroberfläche ist nach dem SAA-Standard aufgebaut und ermöglicht mit integrierter Hilfe sofortige Nutzung ohne lange Einarbeitungszeit.



TEXT-MANAGER : Beim Text-Scrolling wird der Textanfang jedes gespeicherten Textes und Dokumentes sichtbar.

Kontakt:

Dipl.-Ing. Spieß Computersysteme
Joseph-Spital-Straße 7, D-8000 München 2
Telefon (089) 2608161, Telefax (089) 268521

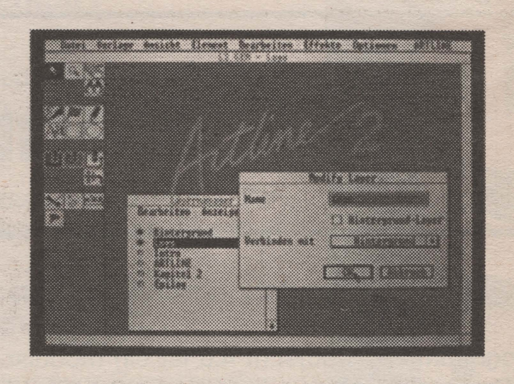
Software

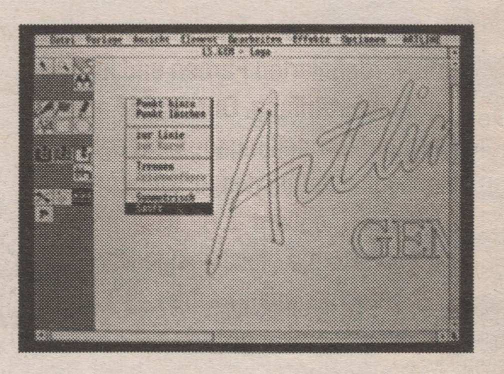
Artline

Artline kommt in der Version 2 auf den Markt. Mit dieser neuen Version wurde der Funktionsumfang von Artline erheblich erweitert.

Artline 2 erlaubt dem Benutzer neben der Gestaltung professioneller Illustrationen auch die schnelle Gestaltung von kompletten Präsentationen, Schaubilder, die mit GEM, Lotus 1-2-3 oder Harcard Graphics erzeugt wurden, diese können in jede Artline Präsentation integriert werden.

Die Bedieneroberfläche von Artline wurde vollständig überarbeitet und benutzerfreundlicher gestaltet. Durch Pup-Up Menüs, hinter denen sich Detailfunktionen verbergen, wurden die Menüs trotz stark gestiegener Funktionalität übersichtlich und leicht bedienbar gehalten. Neuartige Schieberegler ermöglichen überall dort wo Werte eingegeben werden können neben der Eingabe über die Tastatur die präzise Eingabe über Maus sowie die schrittweise Veränderung der Werte über die Cursortasten.





Layertechnik

Auch komplexe Graphiken werden durch die neue Layertechnik übersichtlich gehalten. Komplette Bilder oder Bildteile können in separaten Ebenen abgelegt werden. Bestehende Bilder können in neue Layer eines Bildes eingelesen werden. Die Reihenfolge der Layer ist frei bestimmbar; einzelne oder mehrere Layer können ausgeblendet werden. Eine Besonderheit des Layermanagers ist der Slidemodus, in dem ein Bild leicht mit dem Hintergrund kombiniert werden kann. Diese Technik ermöglicht es, komplette Präsentationen mit einheitlichem Hintergrund aufzubauen und in einer einzigen Datei übersichtlich zu verwalten.

Durch Einsatz der Layertechnik sowie die automatische Auslagerung von Dateiteilen in Expanded Memory oder auf einer Festplatte können unbegrenzt große Bilddateien oder umfangreiche Präsentationen angelegt werden.

Neue Zeichenfunktionen

Zusätzlich zu der bekannten Zeichenfunktion "Feder" ist als neue Eigenschaft das Freihandzeichnen mit dem "Stift" hinzugekommen. Für die Nachbearbeitung von gezeichneten Linien können zusätzliche Ankerpunkte verwendet werden oder Linien zu Kurven verändert werden.

Kontakt:

Digital Research GmbH
Englschalkinger Straße 14, D-8000 München 81
Telefon (089) 912065, Telefax (089) 917898

Software

Lehrerknecht

Das Programm Lehrerknecht 4.0 ist ein modular aufgebautes Programm, mit dem Lehrer aller Schulformen sich von Arbeiten aus wichtigen Teilbereichen ihrer Lehrertätigkeit entlasten können.

Die vorliegende Form besteht aus einer Individualdaten-Verwaltung, sowie den Modulen Leistungsdatei, Bundesjugendspiele und Zeugnisdruck.

Die Individualdatei bildet das Grundmodul und ist notwendige Voraussetzung für den Einsatz aller weiteren Module, weil diese ihre benötigten Daten der Stammdatei entnehmen. Dieser Programmteil ist neben der Verwendung durch den einzelnen Lehrer auch für den Einsatz im Bereich der Schulverwaltung vorgesehen. Seine hervorzuhebenden Leistungsmerkmale sind:

- Übersichtliche Datenmaske mit komfortablem Options menü
- 2 Eingabeseiten mit insgesamt 56 Datenfeldern, blitzartige Umschaltung der Seiten. (auch während der Eingaben).
- Frei verfügbare Datenfelder zur beliebigen Verwendung, davon sind 6 sogar Indexfelder mit schnellem Datenzugriff.
- Klassenbezeichnung jetzt 10-stellig, Kurse 18-stellig.
- Bezeichnung von Datenfeldern der Eingabemaske kann individuell verändert werden.
- Nichtbenötigte Eingabefelder können ausgeblendet werden.
- Serienänderungen in vordefinierten Datenfeldern, ohne die ganze Eingabemaske jeweils durchlaufen zu müssen.
- Automatische Eingabeüberwachung für wichtige Datenfelder, bei nichtbekannten Eingaben öffnet sich ein Auswahlfenster.
- Eingabehilfe durch selektive Datenübernahme aus dem vorherigen Datensatz.
- Umfangreicher Listendruck nach bis zu 15 Kriterien in verschiedenen Formaten.
- Komfortabler Listengenerator zur Erstellung eigener Formate in wenigen Minuten, Formatwahl durch Auswahlfenster.
- Zielgruppenbestimmung für Listen nach allen Fenstern der Eingabemaske. Hierzu sind logische Verknüpfungen von bis zu 4 Datenfeldern gleichzeitig möglich.
- Handauswahl von Schülern für Listen durch Tastendruck.
- Schneller Datenzugriff über insgesamt 16 Indexdateien.
- Hilfe auf Tastendruck, wenn keine Hilfe verfügbar, können eigene Hilfstexte erstellt werden.
- Diverse Dienstprogramme zur Pflege der Datei.
- Automatische Durchführung aller zum Schuljahreswechsel notwendigen Änderungen.
- Texteditor für bis zu 64 kByte Text pro Schüler.
- Etikettendruck für Adressen: Schüler, Eltern, Betrieb.
- Individuelle Farbeinstellungen für Masken und Menüs.
- Paßwortschutz zur größeren Datensicherheit.

Die stark erweiterten Leistungsmerkmale machten eine neue Dateistruktur notwendig. Aus diesem Grunde muß eine Konvertierung einer eventuell bereits vorhandenen Individualdatei vorgenommen werden. Dieser Vorgang wird durch das neue Programm automatisch nach einer entsprechenden Bildschirmmeldung durchgeführt. Hierbei werden auch Bemerkungen, die bislang nur eine Bildschirmseite betragen konnten, in den neuen Texteditor überführt.

Die Leistungsdatei dient der Erfassung, Bewertung und komfortablen Verwaltung von schriftlichen und mündlichen Schülerleistungen. Das Programm verwaltet je 8 schriftliche und 8 mündliche Leistungen pro Fach und Halbjahr.

Software

Ein komfortables CREATE-Programm gestattet Ihnen eine beliebige Auswahl von Schülern für die Zusammensetzung einer Leistungsgruppe.

Die Zielgruppenbestimmung kann hierbei nach allen Feldern der Eingabemaske der Individualdatei erfolgen. 4 Felder sowie deren logische Verknüpfung nach UND, ODER, NICHT können gleichzeitig zur Auswahl bestimmt werden. Außerdem ist eine Handselektion durch Tastendruck möglich, sodaß die Auswahl uneingeschränkt ist.

Beim Anlegen der Leistungsdatei geben Sie den Namen der Leistungsgruppe, das Fach, den schriftlichen und mündlichen Bewertungsmodus sowie den Gewichtungsfaktor der mündlichen Note ein. Der spätere Zugriff erfolgt dann nur noch über den Namen der Leistungsgruppe über ein Auswahlfenster. Bis auf den Bewertungsmodus können Sie alle Angaben jedoch später noch ändern. Sie können sogar Schüler einer anderen Leistungsgruppe zuordnen, sofern diese mit dem selben Bewertungsmodus angelegt wurde.

Bei der schriftlichen Arbeitsbewertung haben Sie die Wahl zwischen 5 verschiedenen Bewertungsmodi, wobei auch das Punktsystem der gymnasialen Oberstufe zur Verfügung steht. 1/10-Noten, Trendnoten, Punktnoten (1-15) sowie je eine automatische (Punkte nach 1/10 Noten) bzw. (Punkte nach Punktnoten) Umsetzung ermöglichen den Einsatz an allen Schulformen. Die Prozentskala für die Notenumsetzung in den beiden Automatikmodi ist auf einen Standardwert eingestellt, den Sie übernehmen oder auch ändern können.

Bei der Punktwertung legen Sie menügesteuert den Wertungsmaßstab fest und geben die maximale Punktzahl ein. Sie brauchen dann nur noch die erreichte Punktzahl einzugeben; die Notenvergabe erfolgt dann durch den Computer. Sie haben die Möglichkeit, mit neuer maximaler Punktzahl und/oder neuem Bewertungsmaßstab diesen Vorgang beliebig oft zu wiederholen. Ein Klassenspiegel wird nach jeder neuen Bewertung eingeblendet.

Bei den mündlichen Leistungen haben Sie die Wahl zwischen 3 Bewertungsmodi, wobei jeder mündliche mit jedem schriftlichen kombiniert werden kann. Alle Noten werden zusätzlich in eine Trendnote mit (+/–) übersetzt. Welchen Bewertungsmodus Sie wünschen, legen Sie bei der Anlage der Leistungsdatei fest. Die Auswahl der jeweils angepaßten Eingabemaske erfolgt dann immer automatisch.

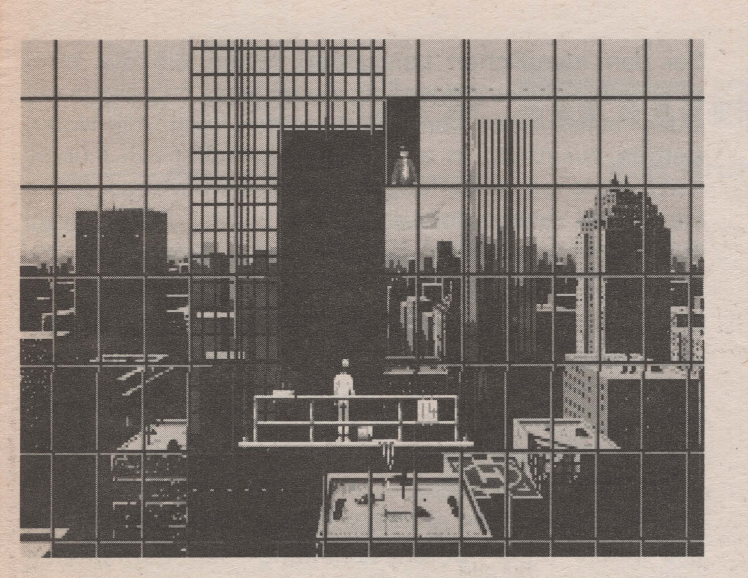
Den Gewichtungsfaktor für die mündliche Note legen Sie ebenfalls zunächst beim Anlegen der Datei für die jeweilige Zielgruppe fest. Er kann jedoch später jederzeit geändert werden, wobei sofort eine automatische Neuberechnung der Gesamtnote erfolgt. Auch individuelle Gewichtungen sind möglich

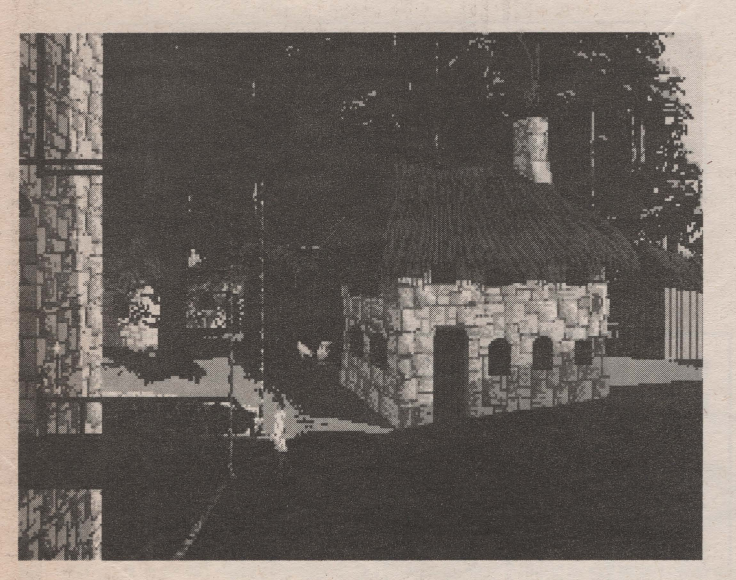
Die Gesamtnote wird grundsätzlich aus den numerischen 1/10-Noten unter Berücksichtigung der gewichteten mündlichen Note berechnet. Beim Punktsystem der gymnasialen Oberstufe wird hierzu die entsprechende Trendnotenübersetzung des Punkteschnitts herangezogen.

Kontakt:
Winfried Tombers
Rodenbruch 50, D-4790 Paderborn



Spiele





FUTURE WARS

Time Travellers

Unter dem neuen Label CINEMATIQUE stellt DELPHINE Software dieses neue Abenteuerspiel, komplett in Deutsch, vor. Es soll durch einfache Benutzerführung und viel Animation für mehr Spielspaß sorgen.

Vorab sei schon gesagt: Die Grafiken (VGA getestet) sind sehr ansprechend und auch die Animationen lassen sich sehen.

Zu Beginn des Abenteuers üben Sie gerade Ihren Job als "Hochhausfensterputzer" aus. Doch schon bald stürzt unser Held in ein Abenteuer, das ihn in die Vergangenheit und die Zukunft entführt.

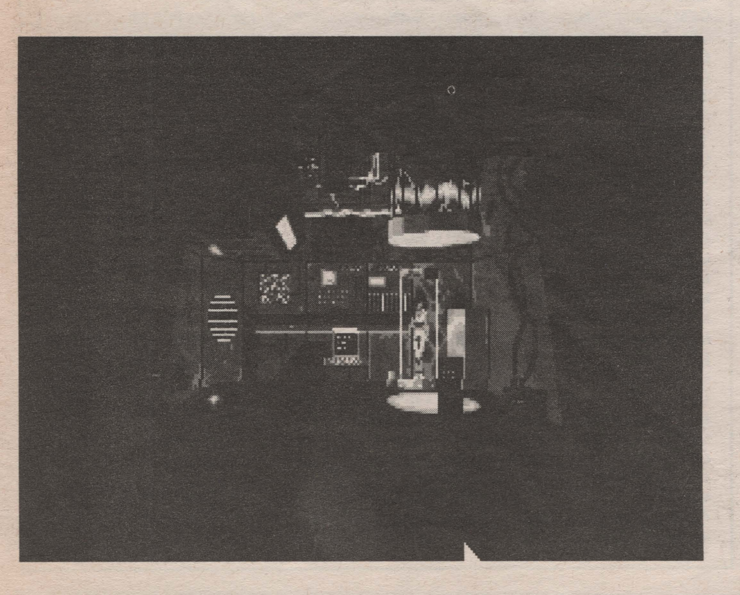
Irgendwann im 43. Jahrhundert hat die Erde Streß mit Außerirdischen. Die sind gerade dabei das Abwehrsystem der Erde zu knacken. Dazu zählt auch die Möglichkeit der Zeitreise.

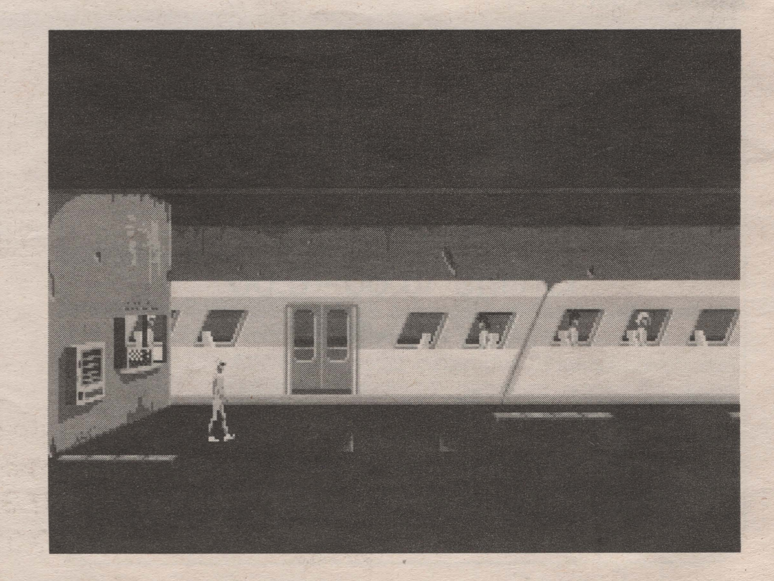
Unsere Aufgabe ist es nun, den Erdenmenschen gegen die fiesen Aliens zu helfen. Die Geschichte ist interessant und logisch aufgebaut. Die Bedienung des Spiels kann vollkommen mausgesteuert über kleine sich öffnende Fenster erfolgen. Man hat nur beschränkte, vorgegebene Handlungsmöglichkeiten. Man kann aber aus den vorhandenen Befehlen zusammen mit Gegenständen viele Kombinationen zusammenstellen.

Future Wars ist ein gelungenes Spiel, zeigt aber ein paar kleine Schwächen. Dies zeigt sich zum einen an der teilweise nicht vollkommenen Übersetzung (das Spiel kommt aus Frankreich) und zum anderen daran, daß man manche Gegenstände nehmen kann, obwohl man am anderen Ende des Bildschirms steht.

Ansonsten ist das Spiel für Abenteurer, vor allem für die die Wert darauf legen ein Adventure in deutscher Sprache zu spielen, auf jeden Fall zu empfehlen.

Übersicht
Grafik: Herkules, CGA, EGA, VGA
Steuerung: Maus, Tastatur
Sound: AdLib, Roland MT 32
Handbuch: Deutsch
Kopierschutz: Abfrage des Handbuchs
Preis: Ca. 100,–





PC-Spiele – PC-Spiele – PC-Spiele

L = Lösung P = Pläne A = Deutsche Anleitung

Wenn L und P in Klammern stehen (L P), sind die Pläne im Preis der Lösung inbegriffen. Kommen Sie im Spiel nicht weiter? Hängen an verzwickten Situationen fest? Oder können Sie mit dem Spiel gar nichts anfangen, weil das Handbuch in Englisch ist. Wir wissen Rat für fast alle Fälle.

Preise für

Lösungshilfen	DM 15,–
Pläne	DM 15,–
Anleitung	DM 25,–

Spiel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	–	–
688 Attack Submarine	–	–	A
A 10 Tank Killer	–	–	A
Ace 2	–	–	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	–	P	–
Alternate Reality – City	–	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	–	–
Auto Duel	L	–	–
Balance Of Power 1990 ed.	–	–	A
Bard's Tale 1	L	P	–
Bard's Tale 2	L	P	–
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietam	–	–	A
Battlehawks 1942	–	–	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	–	–	A
Bismarck	–	–	A
Black Cauldron	L	–	–
Bloodwych	L	P	–
Bubble Ghost	–	P	–
Carrier Command	L	–	–
Champions Of Krynn	L	P	–
Chaos Strikes Back	–	–	A
Chrono Quest	L	–	–
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	–
Dam Busters	–	–	A
Deathlord	–	P	A
Defender Of The Crown	–	–	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	–	–
Deja Vu 2	L	–	–
Demon's Winter	–	–	A
Def Con 5	–	–	A
Digi Paint 3	–	–	A
Digi View Gold Version 4.0	–	–	A
Dos – 2 – Dos	–	–	A
Dragon's Breath	L	–	–
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	–	A
Dragon Wars	–	–	A
Drakkhen	L	–	–
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	–	A
Emperor Of The Mines	L	–	–
Europe Ablaze	–	–	A
F-14 Tomcat	–	–	A
F-16 Strike Eagle 2	–	–	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	–
Fire Brigade	–	–	A
Fish	L	–	–
Flugsimulator 3	–	–	A
Flugsimulator 4 (DM 49,90)	–	–	A
Future Wars	(L	P)	–
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	–	–	A
Germany 1985	–	–	A
Gettysburg	–	–	A

Spiel	L	P	A
Goldrush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	–	–
Gunship	–	–	A
Hellowoon	L	–	–
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillstar	–	–	A
Holiday Maker	L	–	–
Imperium Galactum	–	–	A
Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	–
It Came Frome The Desert	(L	P)	–
Jet	–	–	A
Kampfgruppe	–	–	A
Keef The Thief	–	–	A
King Arthur	L	–	–
Kingdoms Of England	–	–	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights Of Legend	–	–	A
Kult	(L	P)	–
Last Ninja	–	–	A
Last Ninja 2	L	–	A
Legacy Of The Ancients	L	P	–
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	–
Lurking Horror	L	–	–
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Manison	L	P	–
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	–	–
Might & Magic	–	–	A
Might & Magic 2	–	–	A
Millennium 2.2	L	–	–
Miracle Warriors	–	–	A
Mortville Manor	L	–	–
Navcom 6	–	–	A
Navy Seal	–	–	A
Neuromancer	L	P	–
North American Civil War 2	–	–	A
Ooze	L	P	–
Operation Marketgarden	–	–	A
Panzer Battles	–	–	A
Panzer Strike	–	–	A
Pawn	L	–	–
Personal Nightmare	L	P	–
Phantasie 3	L	–	–
Phantasy Star	L	–	A
PHM Pegasus	–	–	A
Piratest	L	–	A
Platoon	–	P	–
Police Quest 1	L	–	A
Police Quest 2	L	–	A
Pool of Randiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	–	–	A

Spiel	L	P	A
Poplous	L	–	A
Ports Of Call	(L	P)	–
President Is Missing	–	–	A
Project Firestart	L	–	A
Project Stealth Fighter	–	–	A
Questron 2	L	P	–
Reach For The Stars	–	–	A
Red Lightning	L	–	A
Red Storm Rising	–	–	A
Rings Of Medusa	(L	P)	–
Roadwar 2000	–	–	A
Robox	L	P	–
Rommel	–	–	A
Russia	–	–	A
Sentinel (Firebird)	–	–	A
Sentinel Worlds 1	L	–	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	–	–	A
Sex Vixens From Space	L	–	–
Shadow Of The Beast	(L	P)	–
Shadowgate	L	–	–
Shogun	L	P	–
Sorcerian	–	–	A
Soundblaster-Karte	–	–	A
Space Ace	L	–	–
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	–	–	A
Stadt der Löwen	L	–	–
Star Command	L	–	A
Starflight 1	L	–	A
Starflight 2	–	–	A
Starglider 1	–	–	A
Starglider 2	–	–	A
Star Trek 5	–	–	A
Steel Thunder	–	–	A
Steilar Crusade	–	–	A
Storm Across Europe	–	–	A
Sub Battle Simulator	–	–	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	–	–	A
Tetris	–	–	A
Ultima 1	–	–	A
Ultima 2	–	–	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	–	–	A
Uninvited	L	–	–
Up Periscope	–	–	A
War In The South Pacific	–	–	A
War Of The Lance	–	–	A
Warship	–	–	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	–	–	A
Wizard's Crown	–	–	A
Zak Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	–	–

Spiel-Lösungen

Police Quest 1

Komplett gelöst von Mathias Fietz

Am Anfang geht man zu den Duschräumen (rechts unten) und öffnet den Schrank. Man nimmt : Pistole, Munition und den Koffer, den man öffnet und aus ihm das Notizbuch, Stift und das Strafzettelbuch entnimmt. Dann schließt man den Koffer und den Schrank.

Dann geht man zu dem Vortragsraum in dem man in das Brieffach schaut (LOOK IN PIGEONHOLE), die Zeitung nimmt und die Ansprache anhört. Dann nimmt man einen Schlüssel vom Brett und ein Radio vom Tisch. Man geht zu den Autos und läuft so lange um das Auto (unten links) bis einem gesagt wird, daß man hineindarf.

Man fährt solange herum, bis man eine Nachricht über einen Unfall bekommt. Man fährt zum Unfallort und gibt einen Funkspruch durch, geht zum Auto und sieht nach dem Fahrer. Dann befragt man die Zeugen und gibt noch einen Funkspruch durch.

Nach kurzer Zeit kommt ein Wagen zum Unfallort. Sonny bekommt die Nachricht, sich mit Steve im Café zu treffen. Danach sieht er einen Wagen bei Rot über die Ampel fahren. Man stoppt ihn, geht zu der Dame und stellt ihr einen Strafzettel aus.

Nun fährt man wieder zum Café und geht hinein. Dort spricht man mit Carol, geht zum Auto und nimmt den Schlagstock. Geht in die Kneipe und sagt den Rockern, daß sie ihre Motorräder entfernen sollen (REMOVE MOTORCYCLES). Dann benutzt man den Schlagstock und die Bande verschwindet. Man befragt Sweet Cheeks und fährt weiter.

Bald sieht man, daß ein Betrunkener auf der Straße fährt. Man stoppt ihn und riecht ob er eine Fahne hat (SMELL), läßt ihn einen Test machen (GIVE TEST), legt ihm die Handschellen an und sagt ihm, daß er Sonny folgen soll. Dann muß man eher als er beim Auto sein und die hintere Tür öffnen.

Jetzt gibt man einen Funkspruch durch und fährt zum Gefängnis. Dort legt man seine Pistole ins Schließfach (OPEN DOOR, PUT GUN IN DOOR, SHUT DOOR). Die Waffe muß man immer ins Schließfach legen, wenn man ins Gefängnis will.

Jetzt drückt man den Knopf, geht hinein und sagt dem Mann, daß der Fahrer betrunken gefahren ist (DRUNK DRIVE), nimmt ihm die Handschellen ab und geht wieder hinaus.

Auf dem Revier schreibt Sonny Morgan eine Nachricht und legt diese in den Korb (WRITE MEMO, PUT MEMO IN BASKET).

Bald wird Sonny auf eine Party eingeladen. Man geht zum "Blue Room" und feiert.

Auf dem Revier liest man die Nachricht im Korb und macht das Briefing mit.

Jetzt fährt man so lange, bis ein blauer Wagen zu sehen ist (man braucht keine Angst zu haben, falls man keinen Farbmonitor hat merkt man es auf andere Weise). Man stoppt ihn, gibt einen Funkspruch durch und wartet, bis die Verstärkung da ist. Dann steigt man aus dem Wagen und nimmt den Mann fest (OPEN DOOR, STAND UP, DRAW GUN, LEAVE CAR, (sofort danach) STOP, LAY DOWN, SEARCH MAN, CUFF MAN, SAY RIGHT, FOLLOW ME), hintere Türe öffnen und der Mann ist festgenommen. Man geht zum Kofferraum und öffnet ihn. Das weitere ist leicht. Man will den Stoff nehmen, aber der Kollege sagt, daß er sich darum kümmert. Man setzt sich in den Wagen und gibt einen Funkspruch durch. Weiter zum Gefängnis. Grund der Festnahme : Autodiebstahl (CAR LARCENY).

Wieder auf dem Revier geht Sonny zu Dooley und liest die Nachricht. Danach zu Morgan, der einem sagt, daß man sich umziehen soll, was man sofort macht und zurückgeht.

Nachdem Sonny von Laura angewiesen wurde, geht er zum Aktenschrank, öffnet ihn, nimmt Hoffmans Akte, schließt den Schrank, nimmt einen Schlüssel für einen zivilen Wagen, nimmt ein Poster von Hoffman das an der Wand neben dem Schlüsselbrett hängt (TAKE CLIPBOARD), TAKE POSTER), geht zur Beweismittelaufbewahrung (an dem Fenster von Russ), schaut sich die Pistole an (Nummer merken), geht in den Computerraum und gibt die Registriernummer der Waffe ein.

Dann geht man wieder zu seinem Zimmer und benutzt das Telefon mit der Nummer von Chicago.

Jetzt zum Gericht. Man geht zu dem Mann, sagt das es wichtig ist (IT IS URGENT). Im Saal gibt man dem

Spiel-Lösungen

Richter die Akte und das Poster. Dann sagt man, daß die Tätowierung der Beweis ist. Der Richter gibt einem das NO BAIL WARRENT, das man sofort dem Gefängniswärter bringt.

Auf dem Revier kommt Laura und sagt, daß sie mit Sonny in den Park fahren will, weil dort ein Drogengeschäft abläuft. Man fährt hin, geht hinter den linken Busch, gibt einen Funkspruch durch und wartet, bis die beiden Dealer erscheinen.

Nachdem Ware und Geld miteinander getauscht wurden, gibt man einen weiteren Funkspruch durch und gibt ein: HANDS UP, CUFF MAN, SAY RIGHT.

Man geht zum Auto wo Laura den anderen Mann festgenommen hat. Am Auto werden beide durchsucht und befragt. Ins Gefängnis, wo man dem Wärter sagt, daß beide mit Drogen gehandelt haben.

Man liefert Laura bei Revier ab und fährt dann zum "Blue Room", wo man mit Jack spricht.

Auf dem Revier geht man zu Morgan, dann zur Beweismittelaufnahme und läßt sich das schwarze Buch geben, anschauen und dann in das Büro, wo man sich nochmals die Aushängetafel anschaut, dann von Laura gesagt bekommt, daß man wieder zu Morgan gehen soll.

Man tut es und soll Sweet Cheeks aus dem Gefängnis holen. Man fährt hin und sagt nach der Begrüßung, daß man Sweet Cheeks Hilfe im Hotel "Delphoria" braucht. Dann fährt man zur Polizeistation und folgt Morgans Anweisungen, färbt sich die Haare blond (unter der Dusche, USE BLEACH und RINSE), zieht den Anzug an und geht wieder zu Morgan. Er erhält eine Nachricht, fragt nach der Telefonnummer von Morgan und fährt zum Hotel.

Man mietet ein Zimmer und geht in die Bar. Dort bestellt man etwas, geht dann zum Barkeeper und bezahlt. Sonny geht mit Sweet Cheeks auf das Hotelzimmer 204 und benutzt das Telefon mit der Nummer von Morgan.

Dann ruft man ein Taxi, was sehr leicht klingt aber verzwickt ist. Man benutzt das Telefon nochmals und wählt eine 0. Dann merkt man sich die Nummer von der Information und wählt sie. Man fragt nach der Nummer von einem Taxi und benutzt diese. Jetzt sagt man nur wo man ist (Hotel Delphoria).

Sweet Cheeks geht. Jetzt kann man ruhig mal ein Spielchen wagen. Man geht zum Barkeeper und sagt das Lösungswort (PAY).

Im Hinterzimmer setzt man sich an den Tisch und spielt (saven nicht vergessen, man muß nämlich gewinnen). Nach dem Spiel geht man auf das Zimmer und fragt die nach einer Weile erscheinenden Kollegen nach dem Funkgerät.

In der Hotelbar sagt man wieder das Lösungswort und spielt wieder. Man muß auch diesmal gewinnen. Wenn man Bains in seine Wohnung folgt, muß man in jedem Bildwechsel das geheime Funkgerät benutzen.

HAPPY END!



Spiel-Lösungen

Ultima VI

Komplett gelöst von unserem Leser Veit Schießl

Zuerst sollte man die Schreine befreien. Dazu verwendet man am besten SOLO MODE und INVISIBILITY RINGS.
Man braucht jedoch auch die Runen:
- COMPASSION (BRITAIN): Das Kind Ariane hat sie. Man braucht aber um sie zu erhalten die Erlaubnis ihrer Eltern aus dem BLUE BOAR.
- SACRIFICE (MINOC): Für sie muß man in die Bardengilde eintreten. Dazu besorgt man sich ein Stück Holz vom Holzfäller westlich von Yew, läßt es im Sägewerk von MINOC schneiden und von Julia aus MINOC bearbeiten. Danach spielt man dem Gildenmeister die Melodie 6789878767653 vor und erhält die Rune.
- HONOR (TRINSIC): Die liegt auf einem Sockel in der Stadt.
- JUSTICE (YEW): Sie ist in der Süd-Östlichen Ecke der Wirtschaft "SLAUGHTERED LAMB".
- HONESTY (MOONGLOW): Diese ist in einer Gruft unter der Stadt. Man bittet Manrel um den Schlüssel. Zusätzlich muß man einige Blumen überbringen. Der Eingang ist in Form einer Geheimtüre im Vorratsraum der Wirtschaft zu finden.
- SPIRITUALITY (SKARA BRAE): Die Rune vom Bürgermeister holen, indem man ihm den Namen des demütigsten Menschen der Stadt nennt, nämlich CONOR.
- VALOR (JEHLOM): Für sie muß man die Maus Sherry aus dem Schloß bei sich haben um in der Wirtschaft in JEHLOM die Rune aus dem Mausloch zu holen.

Soviel zu den Schreins (die Mantras sind die gleichen wie bei Ultima 5).

Nun sollte das Buch übersetzt werden. Hierzu muß man das zweite Stück der Silbertabletts holen. Dazu braucht man die Schatzkarte.

Als erstes wird man Mitglied der Diebesgilde. Hierfür muß man der in den SEWERS unter BRITAIN wohnenden Diebin Phoenix den Gürtel stehlen (mit dem PICKPOCKET SPELL). Mit dem Gürtel nach Bucaneers reisen und dem Gildenmeister zeigen. Danach Homer nach dem Tablett fragen. Die acht Teile der Karte sind an folgenden Orten:

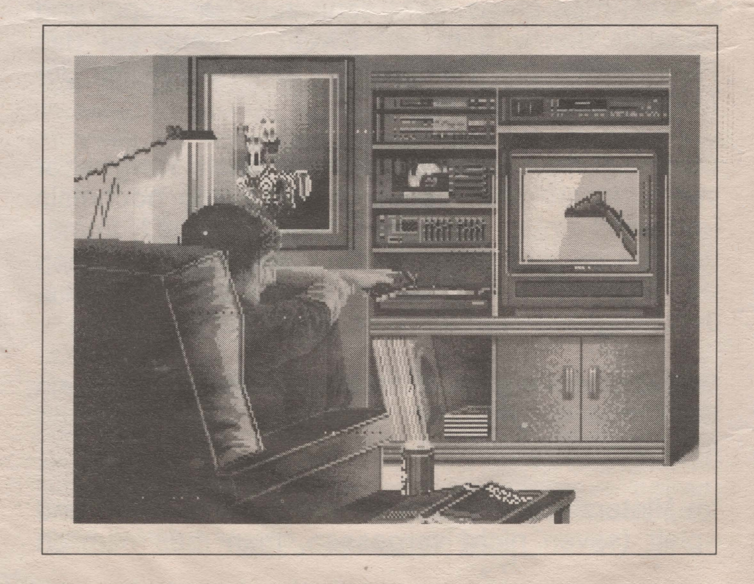
- Der Bürgermeister von Trinsic hat eines. Um es zu erhalten muß man ihn auf seine Piratenvergangenheit ansprechen (HAWKINS). Andernfalls mit PICKPOKET.
- Der Zigeuner Arturos im Norden von TRINSIC hat das zweite. Man handelt den Preis auf 50 Goldstücke herunter.
- Das nächste liegt hinter einer Geheimtüre im dritten Level des Dungeons WRONG.
- Noch eines liegt im Dungeon SHAME. Den Piraten einfach auf MAP ansprechen.
- Ein anderes liegt im Wrack bei den Koordinaten 72 S und 14 O.
- Den nächsten Teil holt man sich von Marchella, welche im Osten von SERPENS HOLD wohnt mit PICKPOKET. Das letzte Teil befindet sich in einem Haus im Norden von Schrein OF HONESTY. Man schiebt das Klavier zur Seite und geht in den Keller um sich das Teil zu holen.

Mit der Karte geht man zurück zu HOMER womit die Karte vollständig ist. Die Piratenhöhle ist auf einer Insel bei 59 S und 50 O. Auf dem Sandplatz wo der Baumstumpf im NO steht muß man in der Mitte graben um den Eingang freizulegen. Man sollte nur mit voller Hitpoint-Anzahl hineingehen!

Mit den Hälften geht es zurück zum LYCAEUM. Dort angekommen gibt man die Hälften Mariah und erfährt, warum die GARGOYLEN den Avatar hassen.

Nun geht es ins Dungeon HYTHLOTH auf der Insel des AVATAR. Ganz unten findet man CAP. JOHN. Dieser bringt einem die Sprache der GARGOYLEN bei. Danach geht man in die Unterwelt.





PC-Spiele – PC-Spiele – PC-Spiele

Action-Arcade-Simulation

Titel	Preis
A-10 Tank Killer	DM 119,–
Arcticfox	DM 34,90
Battle for Normandy	DM 39,90
Beverly Hills Cop	DM 79,–
Block Out	DM 89,–
Budokan	DM 89,–
EMPIRE	DM 39,90
Flight Simulator 4.0 inkl. dt. Handb.	DM 149,–
Hard Drivin	DM 89,90
Indianapolis 500	DM 89,–
Marble Madness (nur 3,5")	DM 34,90
POPOLOUS	DM 89,–
SIM CITY	DM 69,90
Strip Poker 2 Plus	DM 34,90
Tau Ceti	DM 34,90
The Cycles	DM 84,90
UFO	DM 119,–

Weitere Titel auf Anfrage. Auch für Atari und Amiga lieferbar! Fordern Sie unsere kostenlose Informationen an. Täglich neue Sonderangebote, Restposten und gebrauchte Titel! Rufen Sie uns an!



D.E.R. Softwareversand
Andreas Hirtz, Daimlerstr. 24
D-7900 Ulm, Tel. (07 31) 48 18 06
Telefax (07 31) 4 01 80-65

AdLib Soundkarten und Zubehör

Artikel	Preis
AdLib Soundkarte Solo	DM 398,–
AdLib Soundkarte inkl. Visual-Composer Software	DM 548,–
AdLib Visual-Composer-Software	DM 198,–
AdLib Midi Supplem. Softw. für Composer	DM 79,90
AdLib Instrument Maker	DM 99,90
AdLib Technisches Handbuch zu Kare	DM 69,90
AdLib Pop Tunes Software	DM 89,–
AdLib Music Championship Software	DM 89,–
AdLib Song Album POP/ROCK GROOVES (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Song Album New Age ECHOES (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Song Album LATIN RYTHMS (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Song Album JAZZ VIBES (versch. Titel)	DM 24,90
AdLib Composition Projects Software	DM 59,90

Fordern Sie unsere Liste mit Spielen, welche die AdLib Soundkarte unterstützen, an.

NEU! DEMO-SERVICE

Sie können von uns zu jedem Spiel eine Slide-Show mit original Grafiken und Kurzbeschreibungen erhalten. Jede Slide-Show erhalten Sie für DM 10,–. Einfach Titel des gewünschten Spiels und Ihre Grafikkarte angeben.

Abenteuerspiele

Titel	Preis
The Bard's Tale I	DM 34,95
The Bard's Tale II	DM 79,95
Codename Iceman	DM 134,95
Conquest of Camelot	DM 134,95
Goldrush	DM 49,90
Hero's Quest	DM 134,95
Hillsfar	DM 89,–
Indiana Jones	DM 89,–
King's Quest Tripple Pack	DM 119,–
King's Quest VI	DM 119,95
KULT	DM 69,90
Leisure Larry I	DM 64,95
Leisure Larry II	DM 89,95
Leisure Larry III	DM 134,95
Leagacy of Ancients	DM 34,95
Manhunter I	DM 49,90
Manhunter II	DM 99,95
Maniac Mansion	DM 79,95
Murder in Venice	DM 84,95
Police Quest I	DM 64,95
Police Quest II	DM 84,95
Prophecy	DM 84,95
Space Quest I	DM 64,95
Space Quest II	DM 74,95
Space Quest III	DM 109,–
Times of Lore	DM 89,–
Ultima Trilogy	DM 89,90
Weird Dreams	DM 89,–
Zak Mc Kracken	DM 89,–

BAD BLOOD

Futuristische Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen und hervorragenden VGA-Grafiken. Von den Times-of-Lore-Programmierern. DM 119,–

BERLIN

Berlin 1948. Werden Sie die Atombombe, die über die Luftbrücke nach Berlin geschmuggelt worden ist, finden und die Stadt retten? Spannendes Kriminaladventure mit einem 15minütigen Computerfilm und Soundtrack auf Kassette. DM 89,–

CARMEN SANDIEGO

Lernen Sie mit diesem spannenden Kriminaladventure spielend Englisch und entdecken Sie die Besonderheiten dieser Welt. DM 89,–

CENTURION – Defender of Rome

Einmalige Kombination von Strategie und Rollenspiel mit fantastischen Grafiken. Von dem Designer von Defender of the Crown. DM 89,–

CHUCK YEAGERS 2.0

Legendärer Flugsimulator mit präziser Aerodynamik, Multi-Kamerawinkel mit Zoom- und Schwenkfunktion u. v. m. DM 99,–

DRAGON STRIKE

Stürzen Sie sich mit den Krynn-Drachen in einen berauschenden Kampf. Erster Drachenflugsimulator aus der AD&D-Serie. DM 99,–

DRAGON WARS

Die Macher der Bard's-Tale-Serie haben wieder zugeschlagen! DM 99,–

F-19 STEALTH FIGHTER

Ein super Flugsimulator. DM 119,–

FINAL COMMAND

Spannendes Weltraum-Adventure mit stimmungsvollen Grafiken. Vollsymbolgesteuert. KOMPLETT IN DEUTSCH. DM 89,–

FIRE KING

Erforschen Sie einen riesigen Kontinent mit verzauberten Wäldern, alten Tempeln, Wüsten und Dungeons. Lösen Sie die Ihnen gestellten Aufgaben mit Geschicklichkeit und Magie, um zuletzt den Schlüssel zur Burg des Fire King zu bekommen. Action-Rollenspiel. DM 89,–

JET FIGHTER

Rasante Flugsimulation mit Super-3D-Grafik und Action-Elementen. Software und Anleitung komplett in Deutsch. DM 99,–

KHALAAN

Treten Sie ein in die mystische Welt des Orients und lassen Sie sich von dem Action-Adventure Khalaan verzaubern. KOMPLETT IN DEUTSCH1 DM 89,–

KICK OFF 2

Der Nachfolger des legendären Kick Off mit zahlreichen Optionen. Für 1 bis 4 Spieler. DM 79,95

LEGEND OF FEARGHAIL

Fantasy-Rollenspiel mit hervorragenden Grafiken und Animationen, komplexen Dungeon-Systemen und packenden Actionsequenzen. KOMPLETT IN DEUTSCH! DM 99,–

LHX

Eine actiongeladene Simulation der vier modernsten Kampfhubschrauber. DM 139,–

LOOM

Fantasy-Spektakel von Lucasfilm. Komplett in Deutsch mit deutschem Hörspiel. DM 99,–

PGA-TOUR-GOLF

Die offizielle PGA-Tour-Golf-Simulation auf vier verschiedenen Kursen. DM 89,–

PIRATES

Simulationsspiel voller Action und Abenteuer! DM 79,95

RAILROAD TYCOON

Handels- und Wirtschaftssimulation DM 119,–

TENNIS CUP

Die neue Tennis-Simulation von LORICIEL mit zahlreichen Optionen und geteiltem Bildschirm! DM 89,–

Their Finest Hour

Flugsimulation mit historischem Hintergrund (Battle of Britain) sowie Strategie- und Action-Elementen und vielen, zum Teil völlig neuartigen Extras. DM 99,–

TREASURE TRAP

Suchen Sie Esmeraldas Gold in den Tiefen der Ozeane und vermeiden Sie die zahlreichen Gegner, die das Gold bewachen. DM 89,–

SECRET OF THE SILVER BLADE

Der Nachfolger von Pool of Radiance und Curse of the Azure bonds (AD&D-Reihe). DM 99,–

SKI OR DIE

Eine eiskalte Simulation von fünf außergewöhnlichen alpinen Sportarten. DM 89,–

ULTIMA VI

Super-Grafik, neue Features, Riesen-Spieltiefe. Das neueste Abenteuer von Lord British! DM 119,–



D.E.R. Softwareversand Andreas Hirtz
Daimlerstraße 24, D-7900 Ulm
Telefon (07 31) 48 18 06 · Telefax (07 31) 4 01 80-65



Spiel-Lösungen

Zur Mittagszeit trifft man vor dem Dungeonausgang BEH LEM, von welchem man erfährt, wo sich dessen Vater befindet. Danach geht man zum Lord Draxinosum (30 S, 19 O) und ergibt sich, um mit dem Seher NAXATILOR zu sprechen. Diesen spricht man bei 30 S und 33 O auf SACRIFICE an und erfährt von ihm nach der Eingabe von ITEM und VORTEX, daß man den Codex zu VORTEX zurückbringen muß.

Dann geht man durch seine Beschreibungen zur HALL OF KNOWLEDGE bei 45 S und 25 O, liest das Buch und nimmt die Linse. Vom Verwalter erfährt man, daß sich die CUBE in STONEGATE befindet.

Dieses berichtet man NAXILATOR und läßt die Linse beim Linsenmacher im Norden der Siedlung reparieren. Dann spricht man mit dem verwundeten Krieger beim HEALER und erfährt, daß der Codex nur durch den Tempel der GARGOYLEN zu erreichen ist, und dieser ist nur durch die Luft erreichbar. Also zurück nach oben.

Zuerst holt man sich die zweite Linse, die in MOONGLOW hergestellt wird. Dazu wird aber ein GLASS SCHWERT benötigt. Welche man entweder in der Gruft von MOONGLOW, im Dungeon DESTARD oder bei der Diebin Phoenix findet. Nun sollte man den VORTEX CUBE aus STONEGATE holen. Stonegate erreicht man per Schiff von MINOC aus.

Den Zyklopen auf KEY ansprechen und mit dessen Angel einen Fisch fangen. Mit dem KEY kann man den Raum zum CIBE im Dungeon unter STONEGATE öffnen (schaut im Dungeon mal nach Geheimtüren).

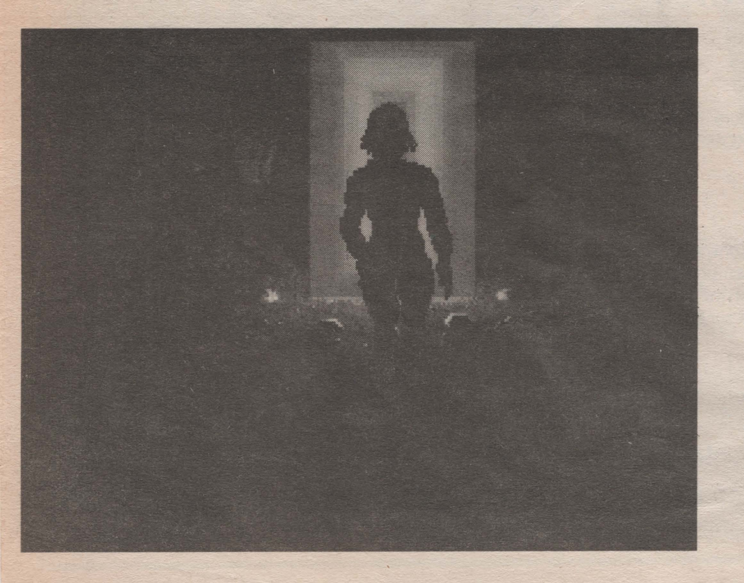
Nun holt man sich aus dem Dungeon unter dem ehemaligen Schloß von BLACKTHORN die Ballon Pläne. Bei PULLME-PUSHME nach Osten gehen.

- Den Korb gibt's bei der Weberin in MINOC wenn man die Pläne vorzeigt und 300 Goldstücke hat.
- Den Kessel gibt's im Dungeon WRONG oder COVETOUS.
- Das Seil gibt's in PAWS beim Seilmacher.
- Den SPIDER SILK kann der Nachbar spinnen.
- Weben kann sie CHARLOTTE in NEW MAGINCIA.
- Die Kleider näht Miss THIRUN um in PAWS.
- Zusammengesetzt wird der Ballon durch benutzen der Pläne.

Nachdem man alle MOONSTONES eingesammelt hat, geht man zur Siedlung der GARGOYLEN zurück. Der Tempel ist nördlich des Platzes auf dem man landet, wenn man sich mittels des ORB OF MOONS hinunterzaubert. Mit dem Ballon kann man durch die Berge fliegen. Am Tempel erfährt man, daß man zuerst die Schreine der GARGOYLEN besuchen muß um einen Auftrag zu erhalten. Die Schreine sind mittels des ORB OF MOONS zu erreichen. Dort sucht man in den Dungeons die Verkörperung der Prinzipien. Beim Schrein von DILIGENCE geht man vom Anfangsraum bis zum Raum der Fledermäuse nach Süden.

Nach einem X-RAY wird alles klar (Geheimtüren). Sind alle Schreine besucht, geht es zurück zum Tempel des Mantra. Ist die Zusammensetzung der MANTRAS von CONTROL, PASSION und DILIGENCE: UsOrUn.

Nun erhält man die Quest und darf den CODEX betreten. Man zaubert sich mit dem ORB OF MOONS zum CODEX liest die Anweisung und fertig!





Spiel-Lösungen

ASTERIX

Operation Hinkelstein
Komplett gelöst von Daniel Neumann

Zuerst geht man zu Majestix. Kurz darauf bricht ein Unwetter aus und der Seher Lügfix kommt ins Haus.

Nachdem wir eine Energiekeule verloren haben, gehen wir uns rechts eine Sichel, eine Weinamphore und einen frischen (?) Fisch kaufen. Den Fisch und Wein brauchen wir beim Seher um Würfel zu spielen. Wenn er nämlich lesen will nimmt er sonst Energiekeulen von uns.

Im ersten Waldbild gehen wir sofort nach oben. Dort finden wir Walderdbeeren, die wir einstecken.

Weiter rechts zum Seher gehen und (wenn man wenig Geld hat) Würfel spielen (wer die höchste Augenzahl hat gewinnt einen Beutel Sesterzen dazu).

Dann ein Bild nach rechts gehen (wenn einem Energie fehlt, kann man dort Wildschweine per Sprung erledigen) und dann wieder zum Seher, der dann nicht mehr da ist. Dort springen wir von links auf das Faß und haben Öl für den Trank.

Zurück zum Dorf (Vorsicht, Fische!!) und Miraculix die Zutaten 2, 4 und 5 geben. Der Trank explodiert und wir sehen das Ergebnis!

Dann zum Bild mit der Patrouille gehen und den Römer mit'm Topp auf'm Kopp mitnehmen und zu Miraculix bringen.

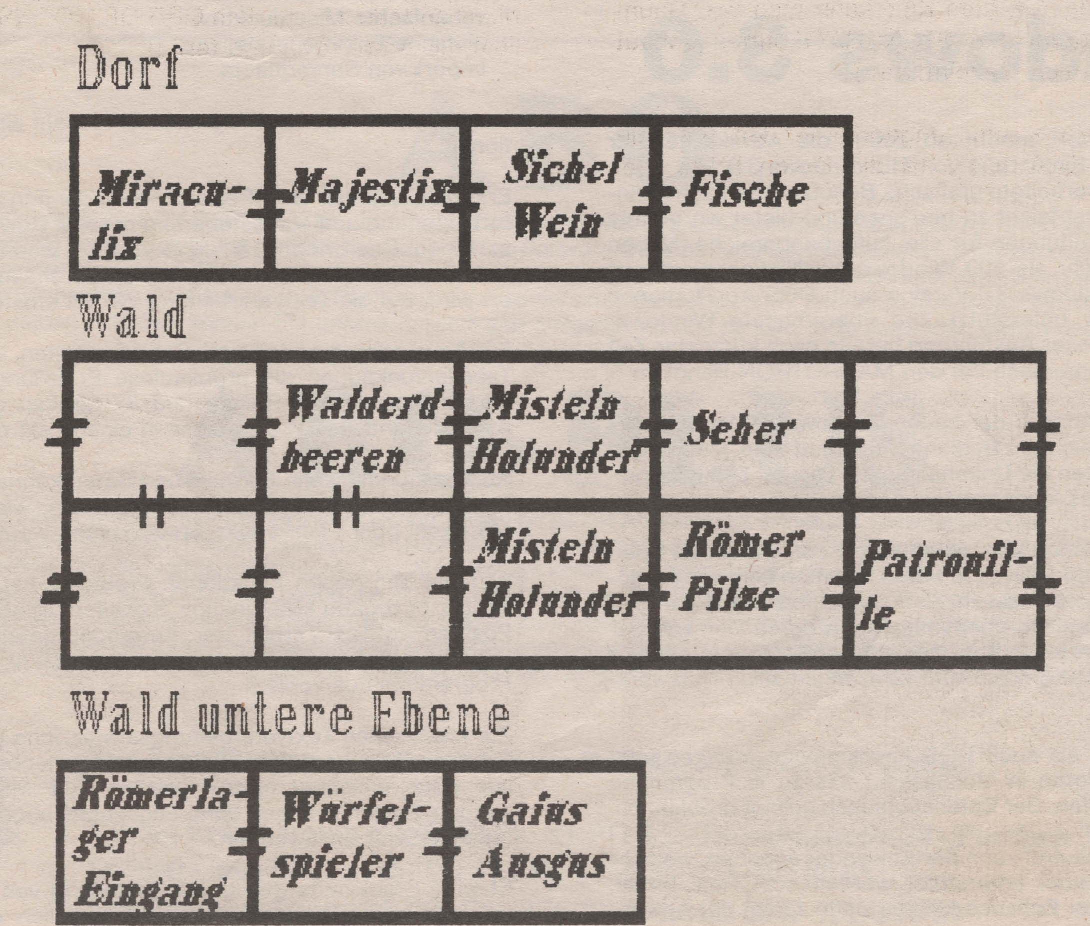
Dort mischen wir die Zutaten 1, 3 und 5, geben sie dem Römer, indem wir den Daumen auf "nein" lassen. Der trinkt dann diesen Trank und fliegt ins Römerlager, wohin wir uns dann auch begeben.

Unterwegs können wir dann wieder ein paar Zutaten sammeln.

Im Römerlager angekommen sehen wir dann, wie wir zum Zenturio Gaius Ausgus gehen. Wenn er nicht im Lager ist, nehmen wir die Lorbeeren und verschwinden dann zu Miraculix, um den Zaubertrank zu brauen.

Die Formel dazu ist 2, 3 und 6.

Damit ist das Spiel beendet und man hat das Dorf gerettet!



Presse – Telex – Presse – Telex

DrawPerfect auf dem Vormarsch

Eschborn. DrawPerfect, das Businessgrafik-Programm der WordPerfect Corporation, wird zur festen Größe im Softwaremarkt. Seit der Markteinführung von DrawPerfect, Mitte Februar bis Stichtag 23. August wurden in den USA 55901 Softwarepakete mit einem Gesamtwert von mehr als 6,7 Millionen US $ ausgeliefert.

Allein im Juli '90 konnten in den USA 11500 Versionen der seit Mai auch in der Bundesrepublik erhältlichen Grafiksoftware verkauft werden. Der Umsatz mit DrawPerfekt in diesem Zeitraum betrug mehr als 2,5 Millionen US $. Diese Zahlen unterstreichen die überaus positive Resonanz, die das neueste Produkt aus dem Hause WordPerfekt verzeichnet.

Kontakt:

WordPerfekt Software GmbH
Frankfurter Straße 21-25, 6236 Eschborn
Telefon (06196) 904-01

Windows 3.0

Die Microsoft GmbH erhöht ab sofort die Attraktivität der MS-DOS-Welt mit Einführung von MS-Windows 3.0.
Die nochmals überarbeitete grafische Benutzeroberfläche Windows 3.0 ist äuserst leicht zu bedienen und bietet ein breites Angebot an Anwendungen für alle Aufgabenbereiche. Neben den insgesamt mehr als 600 Windows-Applikationen werden von der neuen Windows 3.0-Version auch DOS-Applikationen wesentlich besser unterstützt. Die überarbeitete Windows-Version stößt in dieser Ausführung bereits nach kürzester Zeit auf enormes Kaufinteresse bei den MACROTRON-Händlern.

Zu den Hauptmerkmalen der neuen Windows 3.0-Version gehört neben der leichten Bedienbarkeit und den vielvältigen Einsatzmöglichkeiten die Unabhängigkeit von der 640 KB Speichergrenze und das langerwartete Multitasking.

Windows-Applikationen können ab sofort den gesamten Speicher des PCs nutzen – bis zu 16 MB, d.h. neben dem konventionellen Arbeitsspeicher lassen sich Expanded und Extended Memory ansprechen. Darüberhinaus kann durch Demand Paging direktadressierbarer Speicher auf der Festplatte erzeugt werden. Es besteht Kompatibilität zu allen aktuellen Netzwerkstandards.

Sowohl Windows- als auch DOS-Applikationen arbeiten jetzt auf 386er-Prozessoren in Multitasking, bis zu 16 Programme können parallel laufen. Der Datenaustausch gelingt problemlos.

Je nach Programmaufruf kann der Anwender angeben, welcher der drei Betriebsmodi unterstützt werden soll: Real Mode, Standard Mode oder Enhanced 386er Mode. Greift der Anwender auf ältere Windows-Applikationen zurück, laufen diese zumeist nur im Real Mode und sind nicht 386er MOde kompatibel. Bei 2 MB und 3 MB RAM auf ATs und 386ern kommt der Standard Mode zur Anwendung. Multitasking – inklusive Demand Paging – ist nur im 386er Modus realisierbar.

Menuegesteuerter Zugang zu den einzelnen Programmen mit Fenstertechnik bietet der Programm Manager. In MS-Windows 3.0 sind folgende Programme enthalten: Windows Write, das farbige Malprogramm Windows Paintbrush, Windows Terminal – neben den bekannten Tools Notizblock, Karteikasten, Taschenrechner und einer Vielzahl von Dienstprogrammen.

Der Filemanager gibt in übersichtlicher Form Einblick in alle Verzeichnisse und Dateien unter Windows. Programme lassen sich direkt aus dem Filemanager laden.

MS-Windows 3.0 gibt es ab sofort bei MACROTRON in der deutschen Version für 480,00 DM zzgl. MwSt.

WordPerfect 5.1

Neu bei MACROTRON ist die überarbeitete Version der Textverarbeitung WordPerfect 5.1. Noch mehr Bedienkomfort und zahlreiche neue, leistungsfähoge Funktionen zeichnen die Version 5.1 aus.

Die Highlights auf einen Blick:

* Mausunterstützung
* Pull Down-Menüs
* Tabellen- und Formularfunktionen
* Gleichungseditor
* kontextbezogene Hilfefunktion
* Druck von 1500 Sonderzeichen
* vereinfachte Mischfunktion
* einfache Etikettenerstellung
* Import von Spreadheets.

Insgesamt verfügt das Programm über mehr als 30 neue Funktionen.

Erstmals kann der WordPerfekt-Anwender nun zwischen Tastaturbedienung und Maussteuerung mit Pull Down-Menüs unterscheiden. Das bringt u. a. dann Vorteile, wenn man beispielsweise von einer anderen Software, die bereits mit Maus gesteuert wird, auf die Textverarbeitung WP 5.1 umsteigt.

Für Anwender, die häufig mit Zahlen arbeiten, ermöglichen die Tabellenfunktionen die problemlose Erstellung von Tabellen, die in maximal 800 Reihen und 32 Spalten gegliedert sind. Anschließend lassen sich diese in einen Text einbinden.

Auch mathematische Formeln und Daten können ab sofort aus Standard-Tabellenkalkulationsprogrammen wie Lotus 1–2–3, MS Excel oder PlanPerfekt, übernommen werden.

Wer mit den neuen Funktionen Probleme hat, kann auf eine kontextbezogene Hilfefunktion zugreifen. Unabhängig von der Position im Text, erhält der Anwender deteillierte Auskunft darüber, welche Funktion er gerade benutzt hat sowie welcher Programmstatus vorliegt.

Zur klassischen Textverarbeitungsanwendung gehört auch die Funktion "Mischen". Mit WP 5.1 können Serienbriefe und Formulare noch einfacher erstellt werden. Alle Mischkommandos werden namentlich auf dem Bildschirm angezeigt und sind somit leichter anzuwenden.

Ebenso problemlos gelingt die Erstellung von Etiketten. Beispielsweise bei Briefetiketten muß lediglich die Größe und

Presse – Telex – Presse – Telex

Anzahl pro Seite definiert werden, anschließend können die Etiketten gedruckt werden.

Für Dateien können ab sofort statt 11 Zeichen bis zu 40 Zeichen abgespeichert werden. Dadurch ist die Identifikationsmöglichkeit einer abgespeicherten Datei wesentlich größer.

Trotz der zahlreichen neuen Funktionen sind die Hardware-Anforderungen die gleichen geblieben. WordPerfekt 5.1 läuft auf allen IBM-kompatiblen MS-DOS Rechnern und benötigt im Einplatzsystem 384 KB im Hauptspeicher.

Die neue WordPerfekt Version 5.1 kostet im Vertrieb von MACROTRON 1590,00 DM zzgl. MwSt.

Word für Windows

Auf der CeBIT'90 stellt MACROTRON das neue Textverarbeitungsprogramm von Microsoft vor. Es handelt sich dabei um eine komplett neu durchdachte, perfekt an die grafische Benutzeroberfläche MS-Windows angepaßte Textverarbeitungssoftware.

WinWord von Microsoft kann sowohl als Eingabemedium für die einfache und schnelle Texterfassung, als auch für aufwendige Layout- und Gestaltungsarbeiten oder umfangreiche Dokumentation und sogar für Formulare, Bilder und Grafik verbindende Publikationen benutzt werden.

Möglichkeiten wie Stylesheets und Druckformatvorlagen, ein Macrorecorder, einfaches Kopieren und das Austauschen von Formaten, erleichtern die Arbeit mit WinWord enorm. Ein spezieller und sehr schneller Textmodus für Dateneingabe kann zusätzlich zur WYSING-Darstellung neben dem Übersicht bietenden Outline-Modus gewählt werden.

Darüber hinaus erlaubt ein spezieller Modus auch die Anzeige der gewählten Absatzformate, übersichtlich getrennt neben dem Geschriebenen.

Grafiken und Tabellen aus fast allen Formaten liest WinWord problemlos über zahlreiche getrennt installierbare Filter ein. Für die Aktualität der Daten in Geschäftsgrafiken oder Kostenkalkulationen sorgt Dynamic Data Exchage (DDE), die Fähigkeit von MS-Windows, Daten in verschiedenen Applikationen quasi zeitgleich immer auf dem neuesten Stand zu halten.

Bereits im Programm integriert sind eine deutsche Rechtschreibprüfung und ein deutsches Synonymlexikon. Ebenso gibt es einen Formelsatz für mathematische Gleichungen und vielseitige Tabellenfunktionen. Für die Bearbeitung umfangreicher Ddokumente sind die Funktionen zur automatischen Erstellung von Inhaltsverzeichnissen und Fußnotenverwaltung unerläßlich.

Dokumentenverwaltung und Datenschutz sind desweiteren wesentliche Komponenten bei MS-WinWord.

WinWord wird ab März 1990 in deutsch auf HD-Disketten ausgeliefert und kostet 1620,00 DM zzgl. Mw.St. Updates sind für 399,00 DM zzgl. Mw.St. möglich.

Kontakt:
MACROTRON AG
Stahlgrubenring 28, 8000 München 82
Telefon (089) 4208-8

Neuheiten zur ORGATEC '90

CONZEPT 16 Release 3.0 – das benutzerfreundliche Anwendungssystem

CONZEPT 16 ist ein Anwendungsentwicklungssystem auf Basis einer relationalen Datenbank, das unter allen gängigen PC-Betriebssystemen (MS-DOS, OS/2, UNIX/XENIX) sowie unter allen PC-Netzwerken und dem OS/2 LAN-Manager eingesetzt werden kann. CONZEPT 16 kann zur Entwicklung von Anwendungen jeder Art eingesetzt werden – von der einfachen Dateiverwaltung bis hin zur vollständigen integrierten kaufmännischen, technischen oder wissenschaftlichen Lösungen. CONZEPT 16 ist vollständig menügesteuert und zeichnet sich durch hohe Benutzerfreundlichkeit aus. Sämtliche Funktionen können wahlweise entweder über Funktionstasten, über die Cursorsteuerung oder über die Maus angewählt werden. Insbesondere die hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit und die in der Praxis nicht erreichbaren Limitationen haben dazu geführt, daß sich CONZEPT 16 vor allem in Bereichen, in denen es auf hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit ankommt – etwa in der Verarbeitung von Echtzeit-Version 3.0 vor, die gegenüber der Vorgängerversion noch einmal stark überarbeitet wurde und mit zahlreichen Neuerungen und Verbesserungen aufwarten kann.

Kontakt:
vectrosoft GmbH
Kleiner Seligenstädter Grund 2
6056 Heusenstamm, Telefon (06104) 6477

Neuer Vertriebskanal für die KHK

"Private-Line"

Seit September 1990 sind die 80 Bausteine der "Private-Line" noch häufiger in Kaufhäusern und SB-Märkten zu finden. Nach Auskunft des Produktmanagers Claus-Dieter Hinsch (39) übernimmt die Firma Rushware (Kaarst bei Düsseldorf) den bundesweiten Vertrieb. Rushware ist darauf spezialisiert, preisgünstige Software zu vertreiben. Zu den Kunden zählen seit 1983 alle namhaften Versandkaufhäuser, Kaufhäuser, SB- und C&C-Märkte.

Über diesen Weg sollen jährlich weitere 40000 Exemplare der "Private-Line" ihren neuen Besitzer finden. Das Frankfurter Softwarehaus konnte bereits nach eigenen Angaben in den 18 Monaten seit Vorstellung dieser Produktlinie etwa 200000 Exemplare verkaufen. Die Bausteine für knapp 100 DM für den Haus- und Heimgebrauch werden bereits in englischer, französischer und holländischer Sprache und in verschiedenen europäischen Ländern vertrieben.

Kontakt:
KHK Software GmbH
Bremer Straße 23
6000 Frankfurt/Main 56

Presse – Telex – Presse – Telex

Elektronischer Zahlungsverkehr

Gute Karten mit Poseidon

Wenn die Mineralölkonzerne demnächst ihren Kunden die Möglichkeit bieten, mit der eurocheque-Karte bargeldlos und ohne Papierscheck an der elektronischen Kasse zu bezahlen, steckt ein Software-Paket namens Poseidon dahinter. Anläßlich der Cards-Sonderschau zur Orgatec in Köln präsentiert die IKO Software Service GmbH Aachen (Ikoss) dieses System für den elektronischen Zahlungsverkehr.

Entwickelt wurde Poseidon für den Handel und neutrale Netztreiber mit POS-Netzen unterschiedlicher Komplexität und Größe. Es bildet auch die Basis für eine Netzinfrastruktur in der Warenwirtschaft und Filialsteuerung. In mehreren POS-Netzen ist Poseidon bereits in Betrieb und wickelt Kreditkarten, eurocheque-Karten, firmenspezifische Kundenkarten sowie Trukkerkarten ab.

Poseidon ist modular aufgebaut (Autorisierung, Zahlungsverkehr, Netzknoten incl. Sicherheit) und läuft auf den fehlertoleranten Systemen IBM/88 und Stratus sowie auf OS/2 Maschinen. Wegen der strikten Trennung von anwendungs- und systemspezifischer Software ist Poseidon leicht portierbar auf andere Systeme.

Autoriesierung

Zur Online-Autoriesierung von eurocheque-Karten werden die individuellen Dialoge mit den jeweiligen POS-Terminals unetr Beachtung der Sicherheitsvorschriften in das Format umgesetzt, das die deutsche Kreditwirtschaft vorschreibt. Somit werden die POS-Terminals von der direkten Kommunikation mit den verschiedenen Autorisierungsstellen entlastet.

Zahlungsverkehr

Poseidon gewährleistet die unterstützung von POS-Terminal-Funktionen. Dies beinhaltet als wesentliches Element das Abrufen der Umsatzdaten eines POS-Terminals, die keinen Umsatzspeicher besitzen ist in der Poseidon-Funktionalität enthalten. Weitere abrufbare Daten sind z. B. Fehlermeldungen oder Software-Release-Stände. Zum anderen werden Daten an die verschiedenen POS-Terminals übermittelt, wie Software-Updates, Kartenprofile, elektronische Post, oder je nach Einsatz, Preis- und Artikelpflege.

Netzknoten

Poseidon ist einsetzbar sowohl auf einem autarken Rechner, der alle Aufgaben übernimmt, als auch auf einem Vorrechner (Front-End) eines Host-Systems. Der Anschluß an alle marktgängigen POS-Terminals über verschiedene Posddienste mit unterschiedlichen Formaten in einem Netz ist ebenfalls möglich.

Sicherheit

In höchstem Maß wird die in POS-Netzen erforderliche Sicherheit hinsichtlich Integrität, Authentizität und Vertraulichkeit der Informationen erfüllt. In Verbindung mit einer Hardware-Security-Box besitzt Poseidon die Zulassung der deutschen Kreditwirtschaft für die Abwicklung der eurocheque-Karte (Electronic Cash).

Kontakt:
Willy Heeren IKOSS GmbH
Pascalstraße 19, 5100 Aachen
Telefon (02408) 148-253

FRANKE.387

Koprozessor-Emulation

FRANKE.387 wurde für alle 386DX und 386SX Prozessoren von Intel entwickelt und emuliert die jeweiligen mathematischen Koprozessoren 387DX bzw. 387SX.

Übersicht

* Alle Anwendungen die einen Koprozessor vorraussetzen, können mit FRANKE.387 betrieben werden.
* Anwendungen, die einen Koprozessor unterstützen, werden durch FRANKE.387 beschleunigt und zum Teil mehr als doppelt so schnell.
* FRANKE.387 kann mit allen 386DX und 386SX verwendet werden, unabhängig von der Taktfrequenz.
* FRANKE.387 verträgt sich mit jeder Anwendung im Real Mode oder Virtual 8086 Mode.

Installation

FRANKE.387 wird als Device Driver in die Datei CONFIG. SYS eingetragen. Beim nächsten Einschalten, Reset oder Warm-Boot wird FRANKE.387 speicherresident installiert.

Sämtliche Installationsarbeit übernimmt ein Installationsprogramm.

Bedienung

FRANKE.387 muß normalerweise überhaupt nicht bedient werden. Alle Anwendungen rufen automatisch FRANKE.387 auf, wenn sie einen Koprozessor benötigen.

Für höhere Rechnerleistung kann FRANKE.387 in der Rechengenauigkeit verändert werden. Hierzu dient ein Hilfsprogramm. Die Parameter 24 bzw. 53 setzen die Genauigkeit auf 24 bzw. 53 Bits herab, der Parameter ON stellt wieder den Originalzustand her. z. B. werden für AutoCAD nur 24 Bits benötigt.

Bei Bedarf kann die Emulation ausgeschaltet werden. Dadurch können z. B. Programme getestet werden, die auch ohne Koprozessor funktionieren sollen.

High Level Language Interface

Mit dem Hilfsprogramm 387.EXE kann das High Level Language Interface (HLLI) aktiviert werden. Dadurch werden etliche Anwendungen zusätzlich beschleunigt. Das HLLI kann allerdings

Software

bei einigen Anwendungen zu Problemen führen. Deshalb ist es optional ein- und ausschaltbar.

387 Instruction Trace Mode

Ein zusätzliches Hilfsprogramm schaltet den 387 Instruction Trace Mode ein bzw. aus. In diesem Modus können alle Arbeiten des Koprozessors verfolgt werden. Das ist nützlich zum Debuggen.

Memory Manager und benötigter Speicherbedarf

FRANKE.387 benötigt ca. 16 KB vom Hauptspeicher.
Das Programm verträgt sich mit allen Memory Managern wie QEMM, 386MAX oder anderen EMS-Emulationen. Allerdings muß FRANKE.387 vorher installiert werden und kann deshalb nicht in das sog. High-Memory geladen werden.

DOS-Extender und Protected Mode

Prinzipiell kann FRANKE.387 auch in Protected Mode arbeiten. Dazu muß allerdings auch die Installation entsprechend im Protected Mode stattfinden. Leider nehmen die üblichen DOS-Extender bzw. Anwendungen im Protected Mode darauf keine Rücksicht. Dazu gehören z. B. WINDOWS 3.0 im Enhanced 386 Mode und Lotus 1-2-3 Version 3.

Zukünftige Erweiterungen

Folgende Updates sind in Arbeit: Erweiterte Version, die auch mit 80286 Prozessor betrieben werden kann. Wenn FRANKE. 387 bei der Installation einen 80286 Prozessor feststellt, wird automatisch das neue Modul gestartet.

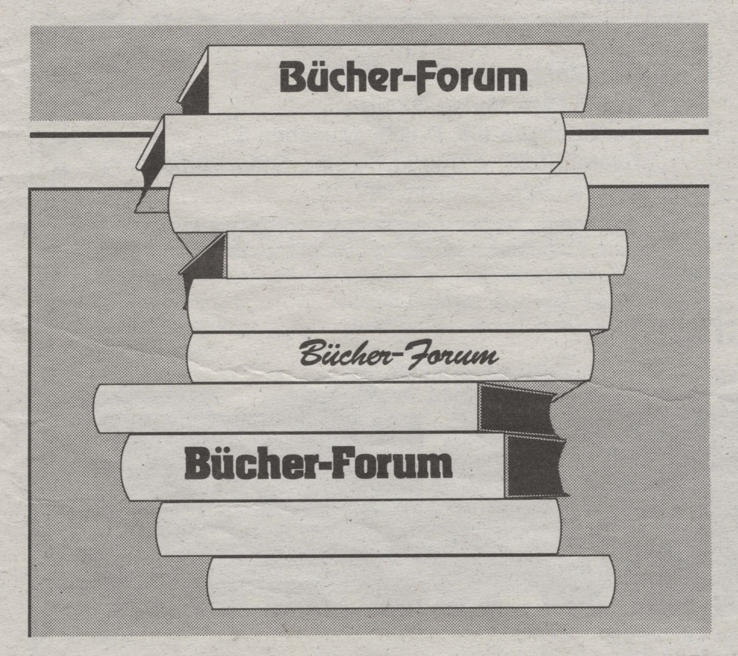
Patches für WINDOWS 3.0 und DOS-Extender. Diese Hilfsprogramme werden den Betrieb von FRANKE.387 bei diesen Anwendungen auch im Protected Mode zulassen.

387-Libraries für verbreitete Programmiersprachen wie Microsoft C, Turbo C. Turbo Pascal etc. Diese Libraries nutzen die Möglichkeiten des 387 Koprozessors bzw. FRANKE.387 voll aus. Dadurch entstehen erheblich schnellere Programme.

Kontakt:
Ingenieurbüro Franke
Rennweg 61, D-8500 Nürnberg 20
Telefon (0911) 533264

BÜCHER-FORUM

Animierte Bildschirm-Blockgrafik



Ein unter Programmierern beliebter Gag für Eröffnungsbildschirme und Installationsprogramme sind kleine Animationssequenzen mit den unproblematischen ASCII-Grafikzeichen. Aber auch der Laie sucht gelegentlich nach Möglichkeiten, ein bißchen Leben z. B. in seine Batchdateien zu bringen.

Das Sharewareprogramm The Draw ist ein leistungsfähiges Tool zur Erzeugung von eigenständigen, ganzseitigen Bildschirmblockgrafiken. Unter Einbeziehung des ANSI-Bildschirmtreibers wird der Entwurf und die Animation von Bildschirmgrafiken auf Monochrom- und Farbbildschirmen zum Kinderspiel.

The Draw ist vor allem für Programierer (auch für Batch-Dateien), die universell einsetzbare Grafiksequenzen für Startbildschirme erzeugen wollen, gedacht. Neben einem eigenen Datei- bzw. Steuerformat erzeugt The Draw folgende Formate: ANSI, ASCII, Binär, BSAVE, COM, ASM Turbo Pascal- und C-Quellcode sowie den Intel Objekt Code.

Ohne Lineal und Schablone

Mit dem Shareware-Zeichenprogramm FloDraw, das auf technische und organisatorische Dokumentationen spezialisiert ist, lassen sich Flußdiagramme, Schemazeichnungen, Organigramme oder Formulare aller Art leicht erstellen.

Die Ausgabe kann auf jedem Matrixdrucker, aber auch auf Laserdrukkern und Plottern erfolgen. Zeichnungen können selbstverständlich auf A 4-Papier im Hoch- und Querformat, aber auch auf größeren Formaten ausgedruckt werden. Größere Zeichnungen werden auch auf Einzelblättern, die später zusammengeklebt werden müssen, ausgegeben.

Zum Lieferumfang gehören Bibliotheken mit den international standardisierten Symbolen für Flußdiagramme, Schaltpläne, Datenflußpläne, HIPO-Charts und Organigramme.

MS-DOS Lernen – Nutzen – Beherrschen

Stellen sie sich vor, der Karton mit den bestellten PC steht in Ihrem Arbeitszimmer. Wie geht es nach dem Auspacken weiter? Dieses Szenario stand am Anfang des im Systhema-Verlag erschienenen Buches "MS-DOS Lernen – Benutzen – Beherrschen", gültig für die Versionen 2.0 bis 4.0.

Das Buch ist bewußt für Computeranwender geschrieben, die noch nie an einem MS/PC-DOS-Computer gearbeitet haben und nun – eventuell als Umsteiger von einem Home Computer – anfangen, sich mit dem PC und seinem Betriebssystem zu beschäftigen. Es werden keinerlei Vorkenntnisse vorausgesetzt und jede Einzelheit wird in einer auch für den PC-Neuling leicht verständlichen Form beschrieben. Um den Spaß und damit den Lernerfolg zu steigern sind alle DOS-Befehle mit lustigen Cartoons von Werner "Tiki" Küstenmacher, dem Superstar der Computer-Comics-Zeichner, illustriert.

Auf der beiliegenden Diskette wird ein DOS-Hilfsprogramm mitgeliefert, das als speicherresidentes Programm auf Knopfdruck für den MS-DOS-Benutzer jederzeit verfügbar ist. Zu jedem Befehl findet man hier



Bücher-Forum

gewissermaßen "online" genaue Syntax und alle zulässigen Parameter mit kurzen Erläuterungen.

Neben detaillierten Erklärungen des Betriebssystems findet der Leser eine alphabetische Auflistung aller DOS-Befehle sowie eine Aufstellung und Erläuterung aller DOS-Meldungen und – Fehlermeldungen. Gerade für den Neuling eine wertvolle Hilfe.

KDIR – der DOS-Kommandant

Klar, DOS-Oberflächen gibt es wie den sprichwörtlichen Sand am Meer. Selten allerdings findet man unter den preiswerten Shareware-Programmen ein deutsches Programm, das so überlegt entwickelt wurde und so ausgereift ist, wie KDIR.

KDIR bietet alles, was man heute von einem DOS-Commander erwartet: Intuitive Benutzerführung, Anwendermenüs, leichtes Dateihandling, Bedienung über Pulldown-Menüs.

Die Kopierfunktionen erlauben z. B. ganze Verzeichnisse von einem Laufwerk auf ein anderes zu verschieben. Die Directory-Anzeige läßt sich beispielsweise auf bestimmte Dateitypen beschränken, so daß man nur die Dateien angezeigt bekommt, die momentan von Interesse sind. Die Verzeichnisstruktur des aktuellen Laufwerks kann auf Wunsch grafisch dargestellt werden. Der Anwender bewegt sich dann mit den Pfeiltasten durch die Directories, statt umständliche Befehle einzutippen.

Ein besonderer Leckerbissen sind die integrierten Benutzermenüs, die eine ganz persönliche Benutzerführung ermöglichen.

Ein paar Gedanken über DESIGN

Ein Design-Profi zeigt, wie man Zeitschriften & Broschüren gestaltet: von der Konzeption zur Produktion.

Design ist Kunst, die sich nützlich macht. Vor allem bei der Gestaltung von Texten ist es wichtig zu wissen, welcher Einfluß die Form auf unsere Wahrnehmung von Informationen hat. Denn Menschen lesen, was sie lesen wollen, nicht unbedingt, was geschrieben steht.

Die technischen Voraussetzungen, Texte anspruchsvoll zu gestalten sind dank Desktop Publishing mittlerweile auf vielen zu finden. Hat man Hard- und Software im Griff, dann fehlt allerdings oft das gestalterische Grundwissen, um ansprechende Resultate zu erzielen.

"Inhalt muß Form(at) haben", so kennzeichnet Gert Wiescher seinen Standpunkt als engagierter Designer, Desktop Publisher und Buchautor. Im ersten von insgesamt fünf Bänden, der jetzt im Systhema-Verlag erschienenen Reihe "Desktop Graphic Design", zeigt Wiescher dem angehenden Desktop-Publisher, welche Grundregeln bei der Gestaltung von Zeitschriften und Broschüren zu beachten sind. Mit Gestaltungsvorschlägen zu den verschiedenen Rubriken einer Zeitschrift, technischen Tips bei der Arbeit mit Pagemaker oder dem Ventura Publisher und einem kompletten Fallbeispiel (Apples Kundenzeitschrift "AGE") führt der Autor den Leser in die garnicht so geheimnisvolle Welt der Gestaltung ein.

Die vier folgenden Bände beschäftigen sich mit Schriften, Signets, Logos, Geschäftspapier, Werbung und Büchern.

Bedienerfreundlich auch im Preis
Window Tools

Eine Reihe von verschiedenen Windows-Tools, die vom deutschen Softwareentwickler Gesys GmbH als umfangreiches Gesamtpaket erhältlich ist, sind nun in 5 preiswerten Einzelteilen für jeweils unter DM 100,– als Bookware im Systhema-Verlag erschienen.

Alle Pakete enthalten den "Programmstarter", ein Menüfenster, das alle ausführbaren Windows-Applikationen anzeigt. Die Programme werden jeweils auf 5¼- und 3,5"-Disketten geliefert.

Band 1: Presentation Tools enthält die Tools "Kamera und Album", die bei der Erstellung von Bildern und Präsentationen wertvolle Hilfe leisten.

Band 2: Rechner enthält die Tools "Rechner, Umrechnung und Pfad festlegen".

Band 3: Information und Drucken beinhaltet den "Bildschirmschoner", "Speicher", "Hardware-Info" und "Ablage drucken".

Die Tools "Wecker", "Kalender", "Stoppuhr", "Countdown" und "Uhr" sind in Band 4: Zeitmanagement enthalten.

Die Tools des 5. Bandes Dateimanagement erlauben es, Dateien zu kommentieren, zu suchen, Attribute zu ändern, und Verzeichnisse zu struktuieren.

Kontakt:
SYSTHEMA Verlag GmbH
Kreillerstraße 156, D-8000 München 82
Telefon (089) 4313093, Telefax (089) 4315633

Veranstaltungen / Anwendungen

Computerbörsen und -messen

28. 7. 1990 **3. Deutsch-deutsches EDV-Treffen**
Volkshochschule, 8652 Stadtsteinach

24. 6.–26. 8. 1990 **Atari-Messe**
Düsseldorf, Messehallen 11 + 12

7.–9. 9. 1990 **Computer- & Bürotage**
Wuppertal, Stadthalle

19.–22. 9. 1990 **Telematica**
5. Int. Messe für Telekommunikation mit Fachkongreß
Stuttgart, Killesberg, Messegelände

20.–22. 9. 1990 **Computer- & Bürotage**
Ludwigsburg, Forum am Schloßpark

25.–30. 9. 1990 **Orgatec**
Internationale Büromesse Köln
Köln, Messegelände

27.–29. 9. 1990 **Computertage Süd-West**
Karlsruhe, Schwarzwaldhalle

28.–30. 9. 1990 **5. Internationales TI-Treffen**
Bürgerhaus Wiesbaden-Erbenheim
Tel. 0612 1 / 307951

29. 9. 1990 **NeMed 90**
Neue Medien Informationsbörse
Haus der Jugend, Düsseldorf
Tel. 0211 / 631313

13. 10. 1990 **Computer Hobby 90**
mit Flohmarkt
Tel. 07255 / 4326

14. 10. 1990 **3. Bremer Computer- und Videobörse**
Bremen, Bürgerzentrum Neue Vahr
Tel. 0421 / 3962430

22.–26. 10. 1990 **Systec 90**
Fachmesse für Computerintegration in der Industrie
München, Messegelände

4. 11. 1990 **1. Hamburger Computer- und Videobörse**
2102 Hamburg, Bürgerhaus Wilhelmsburg, Tel. 040 / 7523001

6.–10. 11. 1990 **electronica 90**
Fachmesse für Bauelemente und Baugruppen
München, Messegelände

8.–11. 11. 1990 **Hobby + Elektronik**
Ausstellung für Elektronik und Computer
Stuttgart, Messegelände Killesberg

25. 11. 1990 **Münchner Elektronik-Börse**
München, Salvator-Keller
Tel. 089 / 504050

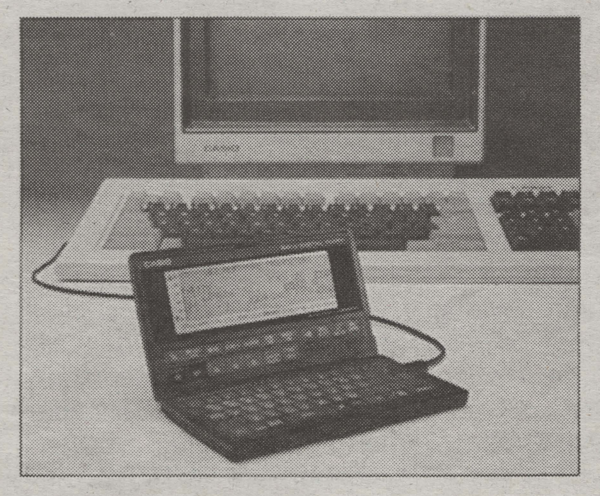
27.–12. 5. 1990 **CCC-Congress**
Eidelstätter Bürgerhaus
Kontakt: PLK 128739, 2370 Rendsburg

8.–12. 5. 1991 **Hobby-tronic & Computer-Schau**
Dortmund, Westfalenhalle

Achtung, Veranstalter! Senden Sie Ihre aktuellen Termine an den Verlag. Wir werden sie an dieser Stelle veröffentlichen.

Zeitmanagement elektronisch?

Schon seit längerem werden immer umfangreichere Terminplaner angeboten. Mit zunehmender Komplexität werden diese, in der Regel über DIN - A5 großen Aktenordner, nicht selten merere Pfund schwer. Doch mit dem Einzug der Elektronik hat diese Zettelwirtschaft endlich ein Ende. Unübersichtliche Kalender, mit Streichungen, Randnotizen und angeklebten Zetteln gehören der Vergangenheit an. Elektronische Datenbanken bringen Ordnung – auch in das schlimmste Durcheinander. Auf einen Blick sind die Termine einer Woche ersichtlich. Gleichzeitig sind alle wichtigen Telefonnummern und Adressen zur Hand.
Bereits sehr früh, im Jahr 1984, hat der Marktführer CASIO sein erstes Datenbankmodell, den PF–3000, auf den Markt gebracht. Mit einem Speicher für knapp 50 Telefonnummern war die Kapazität aus heutiger Sicht doch eher mager. Mittlerweile bietet CASIO ein Spektrum von insgesamt 10 verschiedenen Modellen an. Den Anfang macht der scheckkartengroße DC–760. Dieser Winzling bietet 121 Passwort-geschützten Notizeinträgern Platz. Für höhere Ansprüche bietet sich die schlanke 4000er Reihe an. Kaum größer als eine Zigarettenschachtel tragen sie in Terminkalender, Telefonverzeichnis und Memofunktion gut 32.000 Schriftzeichen mit sich herum.
Wem das noch nicht reicht, dem hilft der Größte unter den Kleinen – der SF–9000. Kaum größer als ein Lufthansa-Flugplan, hat er schon in der Grundversion über 64.000 Schriftzeichen im Köpfchen. Ein rafiniertes Erweiterungskartensystem sorgt dafür, daß sein Datengedächtnis praktisch unbegrenzt erweiterbar ist.
Neben Funktionen, die schon die kleineren CASIO-Modelle bieten, besticht diese Klasse mit einem durchdachten Time-Management-System und der Möglichkeit, Daten mit MS-DOS kompatiblen Computern auszutauschen. Dadurch sind alle Daten aus dem Büro-Computer ständig präsent und es besteht die Möglichkeit, die in der Datenbank gespeicherten Daten auf dem PC zu bearbeiten.



Zum MS-DOS PC XT/AT oder PS/2-System
(mit Grafikkarte EGA oder VGA) mittels dem FA-100 Interface



NEU: DrawingCard

Serie hochauflösender Farbgrafikkarten

Mit der DrawingCard bietet CalComp eine Auswahl von Grafik-Boards für die Verwendung in Personal Computern. Die DrawingCards entsprechen den Erfordernissen des High-End-PC-CAD-Marktes und erweitern die Palette der CalComp-CAD-Peripherie-Produkte um insgesamt 14 Modelle.

Die DrawingCard-Grafik-Controller-Boards vereinen hohe Auflösung mit hoher Durchsatzleistung in einer preiswerten Ein-Platinenlösung für IBM-PC-AT und 100 % kompatible 286/386 Computer oder als spezielle Version für Apple Macintosh-Systeme.

Die DrawingCard für AT-Systeme bietet als 1-Board-Controller eine Auflösung von entweder 1280 x 1024 oder 1024 x 768 Bildpunkten in den Ausführungen 4 Bit (16 Farben) oder 8 Bit (256 Farben).

Ein spezieller Grafikprozessor (TI TMS 320C25) und ein Display-List-Prozessor (TI TMS 34061) ermöglichen die Verarbeitung zeitintensiver Grafikberechnungen (auch 3D) und entlasten so den Systemrechner für übergeordnete Funktionen der CAD-Anwendungs-Software.

Die Kombination der speziellen Grafik- und Display-List-Prozessoren bietet Leistungsmerkmale und Funktionen, die mit denen von Großrechnern oder hochwertigen Arbeitsstationen vergleichbar sind, jedoch zu einem sehr viel günstigeren Preis.

Die hohe Durchsatzleistung und Geschwindigkeit der DrawingCard macht sie besonders geeignet zum Einsatz in CAD/CAE und Desktop-Publishing-Anwendungen. Eine CGA-Emulation ermöglicht die Verwendung eines einzigen Monitors für Grafikverarbeitung und für Systemfunktionen. Die Karte enthält keinen eigenen Display-List-Speicher. Die Grenze oder Zeichnungsgröße richtet sich deshalb nur nach der Größe des eingesetzten Systemspeichers, der von der DrawingCard als EXTENDED- und EXPANDED-Speicher angesprochen werden kann und bei PC-AT-Systemen auf 16 MByte begrenzt ist. Vorteilhaft dabei ist auch die Verfügbarkeit des Speichers für andere Anwendungen (z. B. System-Spooler oder RAM-Disk).

Die DrawingCard deckt mit den verfügbaren Modellen die unterschiedlichsten Bedürfnisse der verschiedenen Benutzergruppen ab.

Sie ist in diversen Konfigurationen verfügar und eignet sich optimal für die akkurate Darstellung von schattierten 3D-Modellen und zur naturgetreuen Farbdarstellung. Modelle mit dem Zusatz „V", z. B. 3204V, lassen neben der hochauflösenden Bilddarstellung die Darstellung von VGA-Bildinformationen zu. Dazu werden die auf einer separaten VGA-Karte erzeugten Signale über die DrawingCard zum Bildschirm durchgeführt. Hierzu stellt CalComp einen neuen Monitor vor, der speziell angepaßt ist an die EGA/VGA-Pass-through-Möglichkeit der VGA-Version der DrawingCard. Hierbei handelt es sich um einen 20″-Multi-Sync-Farb-Monitor mit einem sehr hohen Frequenzbereich von 30 kHz bis 64 kHz und einem speziellen Hardcopy-Anschluß.

Neben den AT-BUS-DrawingCards sind drei speziell für den Apple Macintosh entwickelte DrawingCards verfügbar.
Als Systemrechner können dabei eingesetzt werden: Macintosh II, IIx, IIcx und Macintosh IIci.

Die DrawingCard „Gray Vision" erlaubt
- die Darstellung zweiseitiger Anzeigen mit 256 Graustufen in Desktop-Publishing-Anwendungen
- die übersichtliche Darstellung großer Datenbanken
- die Benutzung von Spreadsheets ohne Umblättern

Zur detailgenauen, flimmerfreien Bildschirmanzeige wird ein 21 Zoll Bildschirm mit 75 Hz Bildwiederholfrequenz und einer Auflösung von 1152 x 870 Bildpunkten angeboten.
Die 8-bit-DrawingCard „Chroma Vision" erlaubt die gleichzeitige Darstellung von 256 Farben aus einer Palette von 16,7 Mio. Farben. Zur Bildschirmanzeige wird hierfür ein 21 Zoll RGB-Monitor mit einer Auflösung von 1152 x 870 Bildpunkten angeboten.

Hardware

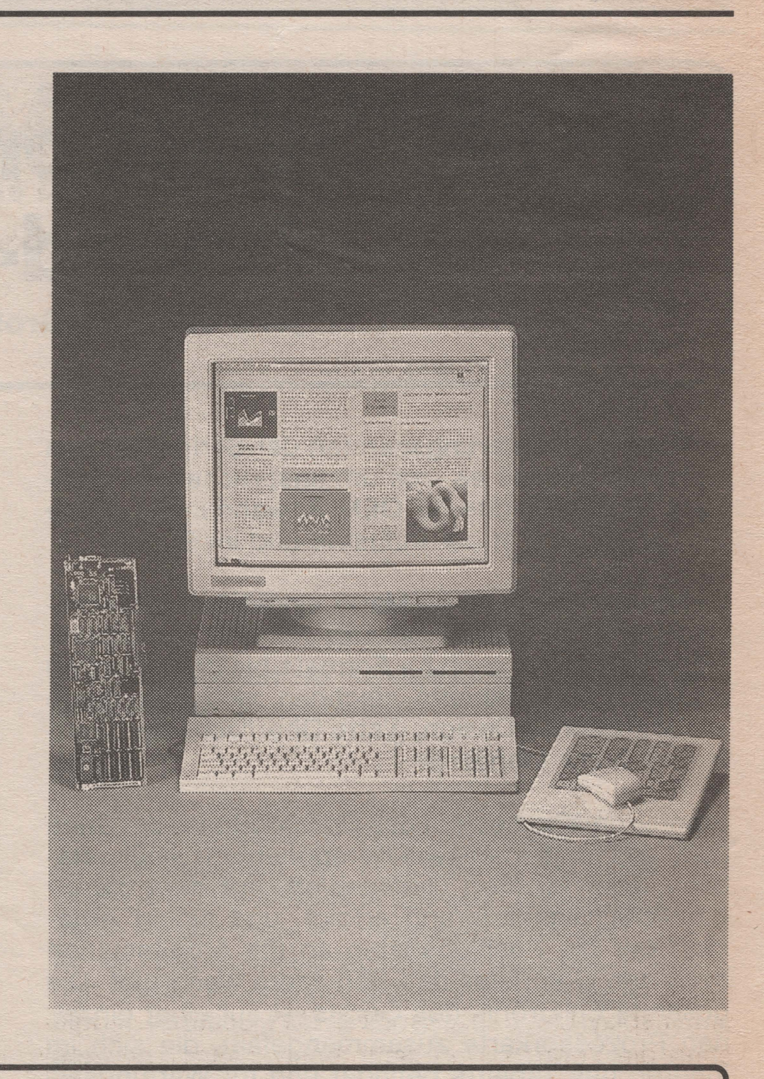
Unschlagbar bei der Darstellung professioneller Farbgrafiken auf dem Macintosh-System ist die 24-bit-DrawingCard Croma Vision Plus. Das mit dem 21 Zoll CalComp-Monitor kombinierte Anzeigesystem erlaubt fotorealistische Darstellungen in brillanten Farben bei voller 2seitiger Bilddarstellung. Selbst feinste Farbnuancen können mit der komplett nutzbaren Farbpalette von 16,7 Mio. Farben bei einer Auflösung von 1152 x 870 Bildpunkten angezeigt werden.

Der Lieferumfang der DrawingCard umfaßt außer der Hardware-Einschubkarte noch das RGB-Anschlußkabel sowie ein Benutzerhandbuch.

Zuständig für Rückfragen:
Rolf Ohligschläger, Leiter Marketing
Karin Kaulertz-Faulstroh, Marketing Communikations

Kontakt:

CalComp GmbH
Hansaallee 197, 4000 Düsseldorf 11
Telefon (0211) 592875, Telex 8584661



DIGIT Literaturverwaltung

DIGIT ist ein menügesteuertes Literatur- und Dokumentationsprogramm. DIGIT hilft Ihnen, die Flut wissenschaftlicher Literatur rationell zu verwalten. Mit DIGIT erhalten Sie die Informationen, die Sie für Ihre Arbeit benötigen.

Mit der Möglichkeit, DIGIT auch im Netzwerk zu benutzen, wird das Programm zu einem wichtigen Hilfsmittel für die Bürokommunikation.

Das Programm verwaltet Ihre Literatur bibliographisch nach Schlüsselworten, Autoren, Herausgeber, Titel, Zeitschriften etc. sowie Textzusammenfassungen und Kommentare zu den einzelnen Literaturstellen im Umfang bis zu ca. je 8 DIN A4 Seiten. Zusätzlich steht Ihnen eine Datenbank zum Aufbau eines spezifischen Fachwörterbuchs und ein Adressbuch zur Verfügung.

DIGIT bietet Ihnen wahlweise eine Kontrolle und Ergänzung der eingegebenen Daten. Mit der integrierten Datenkontrolle vermeiden Sie Doppeleintragungen.

Zahlreiche Such- und Abfragefunktionen sorgen für optimale Information.

Sie können mehrere Datenbanken zu verschiedenen Themen einrichten. Die Verwaltung der Datenbanken übernimmt ein Datenbank-Manager, der Ihnen einerseits eine Kurzinformation zu der jeweiligen Datenbank anbietet und Ihnen andererseits eine bequeme und einfache Pflege bestehender Datenbanken (Löschen, Kopieren, Umbenennen, Laden, Suchen etc.) ermöglicht.

Kontakt:

Uwe G. W. Rainer
Lornsenstraße 29, 2000 Hamburg 50
Telefon (040) 3800279/384921

Hardware

NEU: CalComp-Drawing-Board-Serie 2300

jetzt auch als Großformat-Digitalisiergerät

Bei den Digitalisierungsgeräten der Serie 2300 von CalComp handelt es sich um anspruchsvolle grafische Eingabegeräte für OEM-Anwendungen sowie für den Einsatz in der Industrie und im Büro

Neben den bestens im Markt eingeführten Meßflächenformaten DIN A4 bis DIN A2 sind die Digitalisiertabletts jetzt auch für Formate bis größer als A0 erhältlich. Die Tabletts zeichnen sich aus durch ergonomisches Design, glatte Oberfläche und Softtasten in der Menüzeile.

Standardmäßig besteht das DrawingBoard der Serie 2300 aus folgenden zwei Komponenten: einem stabilen, aber leichten Grafiktablett, auf dem die eigentliche Digitalisierung erfolgt, und einem Abtaster, der die Positionsdaten an die Arbeitsstation bzw. den Computer des Benutzers weitergibt. Die gesamte Elektronik des Geräts ist auf einer einzelnen Prozessorkarte zusammengefaßt, die sich im Inneren des Tabletts befindet und für Wartungsarbeiten problemlos zugänglich ist. Das patentierte, elektromagnetische Abtastverfahren von CalComp erlaubt hohe Auflösungen und eine größtmögliche Genauigkeit. Die Auflösung ist variabel und kann wahlweise vom Host oder Terminal bzw. über die Soft-Tasten in der Menüzeile definiert werden, wobei maximal 50 Zeilen pro Millimeter (1279 Zeilen pro Zoll) selektierbar sind.

Die Genauigkeit beträgt ±0,254 mm (±0,010 Zoll) im gesamten Arbeitsbereich.

Um Grafiken in exakte digitale Informationen umzuwandeln und diese in einen Computer oder eine automatisierte Arbeitsstation einzugeben, braucht der Benutzer lediglich die betreffende Zeichnung oder Skizze auf das Digitalisiertablett zu legen und die einzelnen Linien mit dem Abtaster nachzuziehen. Anschließend können die Grafiken im Computer gespeichert, erneut gezeichnet und beliebig manipuliert werden.



Bei dem Abtaster handelt es sich entweder um eine Schreibspitze oder um eine nach ergonomischen Gesichtspunkten entwickelte Fadenkreuzlupe mit mehreren Tasten. Die Schreibspitze ist mit einem überaus zuverlässigen, patentierten Sensor sowie mit einer Kugelschreibermine oder einer Metallspitze ausgestattet, während die Fadenkreuzlupe über vier oder sechzehn Tasten und zur punktgenauen Selektion über ein Fadenkreuz verfügt.

Zur Standardausrüstung des DrawingBoard gehören ein internes Netzteil und eine nach ergonomischen Aspekten konzipierte Ablage.

zuständig für Rückfragen:

Rolf Ohligschläger
Leiter Marketing

Karin Kaulertz-Faulstroh
Marketing Communications

Kontakt:

CalComp GmbH
Hansaallee 197, 4000 Düsseldorf 11
Telefon (0211) 5208-0, Telefax (0211) 592875
Telex 8584661

Software

CAD-Branchenlösung

GeniTECH für die Technische Gebäudeausrüstung auf Basis Generic CADD.

Die CAD-Branchenlösung GeniTECH wurde von deutschen Ingenieuren entwickelt und ist eine umfangreiche Erweiterung für das CAD-Basisprogramm Generic CADD im Bereich der Technischen Gebäudeausrüstung.

Es handelt sich hierbei um CAD-Zusatzanwendungen für Planungs- und Dokumentationsarbeiten in den Fachbereichen Elektro, Heizung, Kältetechnik, Lüftung, Messen-Steuern-Regeln, Rohrleitungsbau und Sanitär.

Der Anwender wird nicht nur bei seiner zeichnerischen Darstellung der gewerkespezifischen Symbole, sondern auch bei der Erfassung von Grundrißzeichnungen, der Erstellung von Schemata und dem Zeichnen von Rohrleitungs-, Installations- und Ausschreibungsplänen etc. unterstützt.

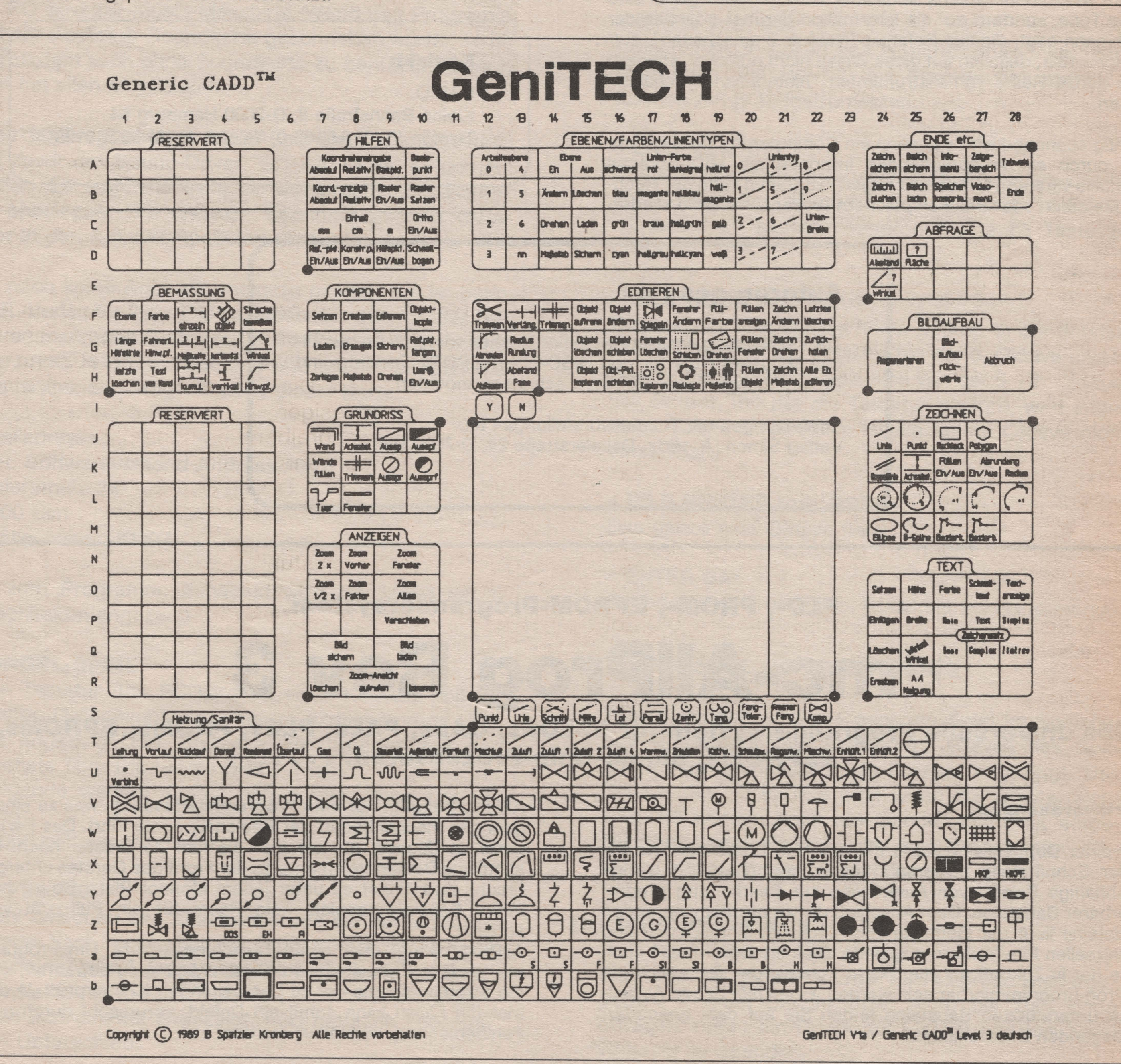
Insbesondere stellt GeniTECH eine Zeichnungsverwaltung, ein angepaßtes Bildschirmmenü und ein entsprechendes Tablettmenü zur Verfügung. Diese werden durch vielfältige Makros erweitert.

Innerhalb des Tablettmenüs kann der Anwender mit auswechselbaren Applikationsmenüs arbeiten, die die fachbereichsspezifischen Symbole etc. enthalten.

GeniTECH arbeitet unter Generic CADD Level 3.

Kontakt:

PublicSoft GmbH
Carl-Bertelsmann-Straße 41, Postfach 2662
4830 Gütersloh, Telefon (05241) 14004
Telefax (05241) 14007



Hardware

MIDI
(Musical Instrument Digital Interface)

Das Zauberwort der Elektronischen Musik. Wie keine andere Erfindung der letzten 10 Jahre hat Midi die Musikwelt verändert, hat neue, aufregende Klänge und sogar Stile entstehen lassen und sorgt nebenbei auch immer wieder für einige Verwirrung. Dabei ist es eigentlich ganz einfach:

So wie Computer miteinander verknüpft werden können und Informationen austauschen, so lassen sich auch Elektronische Musikinstrumente durch die "MIDI-Schnittstelle" koppeln. Keyboard A und Keyboard B sind mit einem Kabel verbunden, und schon können Sie von der Tastatur A aus auch die Klänge des Keyboards B spielen – wie von Geisterhand. Was da also von einem Instrument durchs Midikabel zum anderen geht, sind keine Töne, sondern nur die Information darüber oder wie der Fachmann sagt, digitale Befehle: "Note A 2 einschalten", zum Beispiel. Klar, daß sich auf diese Weise nicht nur zwei, sondern eine ganze Reihe von Instrumenten "hintereinanderschalten" lassen.

Richtig spannend wird es, wenn ein Computer ins Spiel kommt und durch ein entsprechendes Interface die MIDI-Sprache ebenfalls versteht. Mit dem richtigen Programm kann der Rechner Melodien oder Stücke speichern und anschließend wiedergeben. Wie bei einer Mehrspuraufnahme kann man zuerst das Schlagzeug spielen, dann den Baß, dann die Streicher... Noch viel komfortabler als beim Tonband läßt sich eine "Aufnahme" mit dem Computer bearbeiten: Fehler korrigieren, Abschnitte kopieren und Klangfarben ändern im Handumdrehen. Eine Technik übrigens, mit der fast alles entstanden ist, was in den letzten Jahren auf den Dance-Floors hip war. Eine Technik, die es jetzt mit minimalem Aufwand für's Wohnzimmer gibt.

DIE MIDI-DATEN DER CASIO KEYBOARDS
(für Fortgeschrittene)

Alle Midi-Keyboards senden auf Kanal 1 und empfangen im Multi-Mode (4fach) auf den Kanälen 1-4. Die Polyphonie:

CH 1: 6stimmig
CH 2: 4stimmig
CH 3: 2stimmig
CH 4: 4stimmig

Die Kanäle 1 bis 3 sind frei mit Sounds belegbar, CH. 4 ist für Schlagzeug reserviert (über Note Numbers). Program Changes werden gesendet und empfangen.

Kontakt:

CASIO
Kleine Bahnstraße 8, D-2000 Hamburg 54
Telefon (040) 85366-0, Telefax (040) 85366198

Autoren gesucht

Zur Verstärkung unserer Redaktion suchen wir noch freiberufliche Mitarbeiter die für den DISC-EDV-REPORT Berichte und Besprechungen über Software schreiben möchten.

Bewerbungen mit Themenvorstellungen an:
Verlag Simon, A. Hirtz, Daimlerstraße 24, D-7900 Ulm

PLD-, PROM-, EPROM-Programiersystem

mc-AllProg Rev 3

Das universelle Programiersystem für EPLDSs, GALs, PALs, PLEs, PROMs, EPROMs, EEPROMs, Single-Chip-Prozessoren, . . .

Hardwarekonzept

Auf einer Doppeleuropakarte mit eigenem Prozessor und serieller Schnittstelle basierend, bietet Ihnen mc-AllProg eine reichhaltige Palette von Funktionen zur Bearbeitung programierbarer Bausteine. Dem Anschluß der zu programmierenden Bausteine liegt der Gedanke von möglichst einheitlichen und universellen Pin-Treibern zugrunde. Dies ermöglicht, daß auch viele der in Zukunft auf den Markt kommenden Bausteine mit AllProg programmierbar sein werden. Eine Liste der im Augenblick unterstützten Bausteine finden Sie auf dem gesondert beiliegenden Bausteinblatt.

AllProg benötigt nur **eine Programmierfassung,** was zu einem geringen Flächenbedarf der Bedienelemente führt. Das Fertiggerät ist deshalb nur weniger als fünf Zentimeter hoch. Da sämtliche Bedienerelemente an der Front des Gerätes untergebracht sind, findet es unter jedem Monitor Platz. So wird an Ihrem Entwicklungsplatz kein Raum für ein Pultgerät verschenkt.
AllProg verfügt über einen **Verpolungsschutz.** Um Programmiergerät und Bausteine vor Beschädigung zu bewahren, wird die Stromaufnahme der zu bearbeitenden IC überprüft. In den meisten Fällen kann somit ein Defekt, verursacht durch eine Fehlbedienung, verhindert werden.

PLD-, PROM-, EPROM-Programmiersystem

Für Single-Chip-Prozessoren und Bauteile in Nicht-DIL-Gehäusen (z. B. SMT-Bausteine) sind verschiedene Programmieradapter erhältlich, genauere Informationen hierüber gibt Ihnen die Preisliste.

Software

Die Ansteuerung des AllProg erfolgt über die **serielle Schnittstelle,** so daß der Betrieb an den verschiedensten Rechnern möglich ist. Falls Sie z. B. auf einen PS/2-Rechner mit Mikrokanal-Architektur umsteigen, müssen Sie deshalb nicht auf Ihr Programmiergerät verzichten, denn: AllProg benötigt keine spezielle Einsteckkarte für Ihren Computer.
Auf MS-DOS-kompatiblen Rechnern werden die Schnittstellen **COM1 bis COM4** und Übertragungsraten bis 9600 Baud unterstützt. Auf 100% IBM-kompatiblen kann die Kommunikation mit maximal **57600 Baud** erfolgen. Die Einstellung der Baudrate erfolgt rein softwaremäßig durch den Bedienrechner.
Eine **komfortable Dateiauswahl** und eine straffe **menügesteuerte Bedienerführung** gestatten eine äußerst einfache und sichere Bedienung des Programmiersystems.
AllProg ist für den Entwicklungseinsatz konzipiert. Da die Bediensoftware jedoch **batch-fähig** ist, was Ihnen die Möglichkeit zur weiteren Vereinfachung des Bedienablaufes gibt, kann das Gerät auch in der Kleinserienfertigung eingesetzt werden. Hierfür wurde eine kleine Programmiersprache erfunden. Man kann mit wenigen Befehlen, die leicht erlernbar sind, komplexe, projektgebundene Programmieraufgaben erledigen. So wird z. B. mit einem Aufruf ein **kompletter Satz projektgebundener Bausteine** bearbeitet. Ein Beispiel: Benötigen Sie zu einer Applikation zwei EPROMs, ein GAL und zwei PROMs, so werden diese durch die Angabe einer Batchdatei mit den richtigen Inhalten programmiert und verifiziert, ohne daß der Bediener etwas über die Dateibezeichnungen der einzelnen Bausteininhalte wissen muß. Eine korrekte Behandlung eines bei der Bearbeitung auftretenden Fehlers gehört selbstverständlich auch zu dieser Programmiermöglichkeit. Es können **Schleifen** und **Verzweigungen** programmiert werden.

EPROMs, PROMs, . . .

Die Bearbeitung von EPROMs, PROMs und ähnlichen Bausteinen geschieht in einem bildschirmorientierten Binär-Editor, der Ihnen die Handhabung von Dateien bis zu einer Länge von 1 MegaByte ermöglicht.
Eine kurze Übersicht über die Editor-Funktionen:

- Allgemeine hexadezimale oder ASCII-orientierte **Eingabe- und Änderungsmöglichkeiten.**
- Lesen und Schreiben von Dateien im **Binär-Format.**
- Lesen von Dateien im **Intel-Hex-Format** (auch erweitertes Intel-Hex-Format).
- Lesen von Dateien im **Motorola-S-Format** (S1- bis S3-Records).
- Routinen zur **Blockbehandlung:** Kopieren, Füllen. **Suchen, Drucken, Prüfsummenbildung.**

Die Aufteilung eines Dateiinhaltes auf mehrere Bausteine, das sogenannte **Splitting,** ist ebenfalls möglich. Diese Funktion wird zur Erzeugung von Programm-EPROMs für 16-, 32- und 64-Bit Prozessoren benötigt. Bei einigen Single-Chip-Prozessoren können die vorhandenen **Security-/Lock-Bits** und **Encryption-Tables** bearbeitet werden. Flash-EPROMs können selbstverständlich auch gelöscht werden. Dies geschieht, auf Wunsch, vor jedem Programmieren.

EPLDs, GALs, PALs und andere PLDs

Die Basis für den Umgang mit diesen Bausteinen stellen JEDEC-Dateien dar. Ihre Inhalte werden in die Bauteile programmiert. Gelesene Daten werden in diesem Format gespeichert.

Die Software, die Sie benötigen, um diese **JEDEC-Datei** zu erzeugen, wird für viele Logik-ICs gleich mitgeliefert. So können Sie Inhalte für GALs und PALs mit Hilfe des integrierten **Text-Editors** in Form boolescher Gleichungen entwerfen. Jeder andere ASCII-EDITOR ist selbstverständlich ebenfalls geeignet. GALs werden als PAL-Ersatz oder mit explizit angegebener Architekturinformation benutzt, wodurch alle Möglichkeiten der GALs genutzt werden können. Die Textdatei wird anschließend durch den Assembler in die JEDEC-Datei übersetzt.
Eine Rückübersetzung von JEDEC-Dateien in boolesche Terme ermöglicht der Disassembler.
Eine softwaremäßige Simulation der Bausteinfunktion ermöglicht das Erkennen von logischen Fehlern in den booleschen Termen schon im Entwurfsstadium, was zur Vermeidung von unnötig programmierten Bausteinen führt.
Die **Fuse-Map** und das **Pin-Out** der entworfenen PLDs erscheint auf Wunsch nicht nur auf dem Bildschirm, sondern kann auch ausgedruckt werden.
Assembler, Disassembler und **Simulator** unterstützen zur Zeit die PAL-Typen 10H8, 10L8, 12H6, 12L10, 12L6, 14H4, 14L4, 14L8, 16A4, 16C1, 16H2, 16H8, 16L2, 16L6, 16L8, 16R4, 16R6, 16R8, 16X4, 18L4, 20C1, 20L10, 20L2, 20L8, 20R4, 20R6, 20R8, 20X10, 20X4 und 20X8, sowie die GALs 16V8 und 20V8.
Die Vielzahl weiterer über JEDEC-Dateien bearbeitbarer PLDs entnehmen Sie bitte der aktuellen Bausteinliste.

Softwarepflege

An Erweiterungen des Umfangs der mit AllProg bearbeitbaren Bausteine wird ständig gearbeitet. Der jeweilige Stand ist daher aus dem aktuellen Bausteinblatt zu ersehen. Sollten in Ihrem Anwendungsbereich Bausteine vorkommen, die noch nicht in unserer Bausteinliste enthalten sind, so können wir Ihnen in den meisten Fällen mit einer entsprechenden Softwareeinbindung weiterhelfen. Dies gilt ebenfalls für Anregungen im Bereich der Bedienoberfläche. Zwei **Softwareupdates innerhalb eines halben Jahres sind kostenfrei.** Diese Updates werden von Ihnen einfach durch Einsendung der Disketten bestellt. Auf diese Weise bestimmen Sie den Zeitpunkt Ihrer Softwareaktualisierung.

Technische Daten

Fertiggerät Abmessungen: 294x68x310 mm (BxHxT); Spannung/Leistung: 220V/36VA
Hauptplatine Abmessungen, bestückt: 160x37x233,4 mm (BxHxT); Spannungen/max. Stromaufnahme: 5V/1,2A; 10..12V/100mA; -10..-12V/80mA; 29..30V/1A

Bediensoftware

Die Bediensoftware ist zur Zeit für **IBM-PC/XT/AT** (unter PC/MS-DOS), kompatible und Rechner der **Atari ST-Familie** verfügbar. Ihr Rechner sollte eine freie RS 232- (V.24) Schnittstelle besitzen.

Die verschiedenen Ausführungsformen des mittlerweile tausendfach bewährten mc-AllProg und den jeweiligen Lieferumfang entnehmen Sie bitte der beiliegenden Preisliste.

EPROMs, EEPROMs, FlashEPROMs, PROMs und ZeroPowerRAMs

NMOS div. Hersteller:
2516, 2716, 2532, 2532A, 2732, 2732A, 2764, 27128, 27256, 27512, 27513, 27010, 27011
CMOS div. Hersteller:
27C16, 27C32, 27C64, 87C64, 27C128, 87C128, 27C256, 27C512, 27C513, 27C010, 27C011, 27C1001, 27C2001, 27C4001 (I), 27C8001 (I)

PLD-, PROM-, EPROM-Programmiersystem

AMD:
Am2817A, Am9864A, Am2864A, Am2864B, Am28C256
Atmel:
AT28HC256, AT28HC256L, AT28C256
Cypress:
CY7C225, CY7C235, CY7C245A, CY7C251, CY7C254, CY7C261, CY7C263, CY7C264, CY7C281, CY7C282, CY7C291, CY7C291A, CY7C292, CY7C292A, CY7C293A
Exel:
XL2816A
Fujitsu:
MB7111, MB7112, MB7123, MB7124, MB7127, MB7128, MB7131, MB7132, MB7133, MB7134, MB7137, MB7138, MB7142
Harris:
HM-6642, HM-6617
Hitachi:
48016 (25V)
intel:
27F64, 27F256, 28F256, 87C257, 2816 (21V)
Mitsubishi:
M5L27256K, M5M27C256K, M5L27512K, M5M227C512K, M5M27C100K, M5M27C101K, M5M28C64
MMI(AMD):
53S080, 53S080A, 53S081, 53S081A, 53S140, 53S141, 53S240, 53S241, 53S441, 53S441A, 53S841, 53S841A, 53S1641, 53S1641A, 53S1681, 53S1681A, 53S3281, 53S3281A, 63S080, 63S080A, 63S081, 63S081A, 63S140, 63S141, 63S240, 63S241, 63S441, 63S441A, 63S841, 63S841A, 63S1641, 63S1641A, 63S1681, 63S1681A, 63S3281, 63S3281A
Mostek:
MK48Z02, MK48Z02B, MK48Z08
NS:
DM74S188, DM74S288, DM74S287, DM74S387, DM74S472, DM74S473, DM74S474, DM74S475, DM74S570, DM74S571, DM74S572, DM74S573
RCA:
CDP18U42CD
Samsung:
KM2816A, KM2817A, KM28C16, KM28C17, KM2864A, KM2864AH, KM2865A, KM2865AH, KM28C64, KM28C65, KM28C256
Seeq:
48F512 (I), 48F010 (I), 27F010 (I), 52B13, 52B13H, 52B33, 52B33H, 2804A, 2816A, 5516A, 2817A, 5517A, 2864, 2864H, 28C64, 28C64A, 28C65, 28C256, 28C256A, 36C16, 36C32, 38C16, 38C32
TI:
TBP24S10, TBP24SA10, TBP28L22, TBP28LA22, TBP24S41, TBP24SA41, TBP28S42, TBP28SA42, TBP28L42, TBP28S46, TBP28SA46, TBP28L46, TBP24S81, TBP24SA81, TBP28S86A, TBP28SA86A, TBP28L86A, TBP28S166, TBP28L166, TBP28S2708A, TMS28C64
Valvo/Sign.:
82S23, 82S23A, 82S123, 82S123A, 82S126, 82S126A, 82S129, 82S129A, 82S130, 82S130A, 82S131, 82S131A, 82LS135, 82S135, 82S137, 82S137A, 82S127B, 82S141, 82S147, 82S147A, 82LS147, 82S180, 82S181, 82S181A, 82S181B, 82LS181, 82S183, 82S185, 82S185A, 82S185B, 82S191, 82S191A, 82S191B, 82S321
WaferScale:
WS57C64F, WS57C49B
Xicor:
X2804A, X2816A, X2816B, X2864A, X2864B, X2864H, X28256, X28C256

Single-Chip-Prozessoren

diverse:
8051 (L) (ASo03), 8052 (L) (ASo03), 8053 (L), (ASo03), 80515 (L) (nur über Adapter)
AMD:
8751H (ASo03), 8753H (ASo03), 87C51 (ASo03), 87C521 (w) (ASo03), 87C541 (w) (ASo03)
intel:
D8741 (ASo01), D8742 (ASo01), 8741A (ASo01), 8041AH (ASo01) (L), 8042AH (ASo01) (L), 8741AH (ASo01), 8742AH (ASo01), 8744H (ASo03), D8748 (ASo01), D8749 (ASo01), 8748H (ASo01), 8749H (ASo01), 8751H (ASo03), 8751 BH (ASo03), 87C51 (ASo03), 8752BH (ASo03), 8755A (ASo02)
NEC:
uPD8748 (ASo01), uPD8749 (ASo01), uPD8748D (ASo01), uPD8749D (ASo01), uPD8755 (ASo02), uPD75xxx (a.A.)
VALVO/Sign.:
8048 (ASo01) (L), 8049 (ASo01) (L), 8741A (ASo01), 8748 (ASo01), 8749 (ASo01), SC87C51B (ASo03), SC87C451 (a.A.)

(ASo..): benötigter Programmieradapter
(I): VORLÄUFIG NUR LESEN!
(L): NUR LESEN!
(w): VORLÄUFIG OHNE WATCH-DOG-BYTE!

PALs, GALs, PLEs, EPLDs und andere PLDs

Altera:
EP310, EP320, EP600, EP900[1], EP1210[1], EP1800[1]
Atmel:
AT22V10, ATV750
AMD[2]:
AmPAL16H8, AmPAL16L8, AmPAL16HD8, AmPAL16LD8, AmPAL16R4, AmPAL16R6, AmPAL16R8
Cypress:
PALC16L8, PALC16R4, PALC16R6, PALC16R8, PALC22V10, PLDC20G10
intel:
5C031, 5C032, 5C060, 5C090[1], 5C121[1], 5C180[1]
Lattice:
GAL16V8, GAL20V8, GAL16V8A, GAL20V8A
MMI(AMD):
PAL10H8, PAL10L8, PAL12H6, PAL12L6, PAL14H4, PAL14L4, PAL16A4, PAL16C1, PAL16H2, PAL16L2, PAL16L8A, PAL16L8B, PAL16L8D, PAL16R4A, PAL16R4B, PAL16R4D, PAL16R6A, PAL16R6B, PAL16R6D, PAL16R8A, PAL16R8B, PAL16R8D, PAL16X4, PAL12L10, PAL14L8, PAL16L6, PAL18L4, PAL20C1, PAL20L2, PAL20L8A, PAL20L8B, PAL20L10A, PAL20R4A, PAL20R4B, PAL20R6A, PAL20R6B, PAL20R8A, PAL20R8B, PAL20X4A, PAL20X8A, PAL20X10A, PALC16L8Q, PALC16R4Q, PALC16R6Q, PALC16R8Q, PALC16L8Z, PALC16R4Z, PALC16R6Z, PALC16R8Z, PALC20L8Z, PALC20R4Z, PALC20R6Z, PALC20R8Z, PALC22V10, PLE5P8, PLE5P8A, PLE8P4, PLE9P4, PLE10P4, PLE11P4, PLE11P8, PLE12P4, PLE12P8
NS:
PAL10H8, PAL10L8, PAL12H6, PAL12L6, PAL14H4, PAL14L4, PAL16A4, PAL16C1, PAL16H2, PAL16L2, PAL16L8, PAL16L8A, PAL16L8B, PAL16R4, PAL16R4A, PAL16R4B, PAL16R6, PAL16R6A, PAL16R6B, PAL16R8, PAL16R8A, PAL16R8B, PAL16X4, PAL12L10, PAL14L8, PAL16L6, PAL18L4, PAL20C1, PAL20L2, PAL20L10, PAL20L8A, PAL20R4A, PAL20R8A, PAL20X4, PAL20X8, PAL20X10, GAL16V8, GAL20V8, GAL16V8A, GAL20V8A
Samsung:
CPL16L8, CPL16R4, CPL16R6, CPL16R8, CPL20L8, CPL20L10, CPL20R4, CPL20R6, CPL20R8
Sprague:
SPL16LC8, SPL16RC4, SPL16RC6, SPL16RC8
ST:
GAL16V8, GAL20V8, GAL16V8A, GAL20V8A
TI:
PAL16L8A, TIBPAL16L8[3], PAL16R4A, TIBPAL16R4[3], PAL16R6A, TIBPAL16R6[3], PAL16R8A, TIBPAL16R8[3], TIBPALR19L8, PAL20L8A, TIBPAL20L8, PAL20R4A, TIBPAL20R4, PAL20R6A, TIBPAL20R6, PAL20R8A, TIBPAL20R8,
VTI:
EP16V8, EP20V8

Kursiv:
Diese PLDs werden zusätzlich zu der JEDEC-Verarbeitung auch von dem mitgelieferten Assembler, Simulator, Disassembler unterstützt.

Kontakt:

HAMIS Haase, Menrad & Co. GmbH
Industrieelektronik + Software
Büssinghof/Böcklerstraße 219, D-3300 Braunschweig
Telefon (05 31) 7 92 31, Telefax (05 31) 7 40 20

Software

DARWIN

Volltext-Bild-Dokumenten-Retrieval / Automatische linguistische Indizierung

DARWIN: Automatische Indizierung von Texten:
objektiv, zuverlässig und nachvollziehbar

DARWIN: Keine Schlüsselwörter, keine Pflege

Retrieval-Systeme, die auf einem Thesaurus basieren, benötigen umfangreiche Listen von Schlüsselwörtern und ein ausgeklügeltes System von hierarchischen Beziehungen zwischen den Schlüsselwörtern. Der Aufbau derart komplexer Systeme benötigt normalerweise viele Mann-Jahre an Arbeitszeit. Ein derartiges Lexikon muß darüberhinaus gepflegt werden und bedarf der ständigen Anpassung an sich wandelnde Anforderungen. Ein schwerwiegendes Problem tritt auf, wenn Texte Stichpunkte enthalten, die durch das Schlüsselsystem nicht abgedeckt sind.

DARWIN benötigt keine Schlüsselsysteme. Damit entfällt auch deren Pflege und Anpassung. DARWIN indiziert Dokumente AUTOMATISCH für alle erdenklichen wissenschaftlichen, technischen und kommerziellen Anwendungen. Die Kontrolle der Indizierung durch einen ausgebildeten Spezialisten entfällt und jeder Anwender kann prinzipiell Dokumente in das System laden und indizieren.

DARWIN: unmittelbarer Benutzerzugriff

Nachdem DARWIN die erfaßten Dokumente indiziert hat (sehr umfangreiche zum Beispiel nachtsüber), kann der Benutzer auf unterschiedliche Weise recherchieren:

1. durch die Eingabe von:
   - einem abgekürzten oder vollständigen Suchwort (bzw. mehreren Suchwörtern), z. B. „Tor" oder „Monat".
   - ganzen Ausdrücken, ausgeschrieben oder abgekürzt, z. B. „Tor des Monats" oder „Tor des M*".
2. durch die Spezifikation von frei wählbaren Zusatzkriterien wie Autor, Erstelldatum, usw.
3. durch beliebige Kombinationen von Suchwörtern und Zusatzkriterien.

DARWIN antwortet in zwei Schritten:

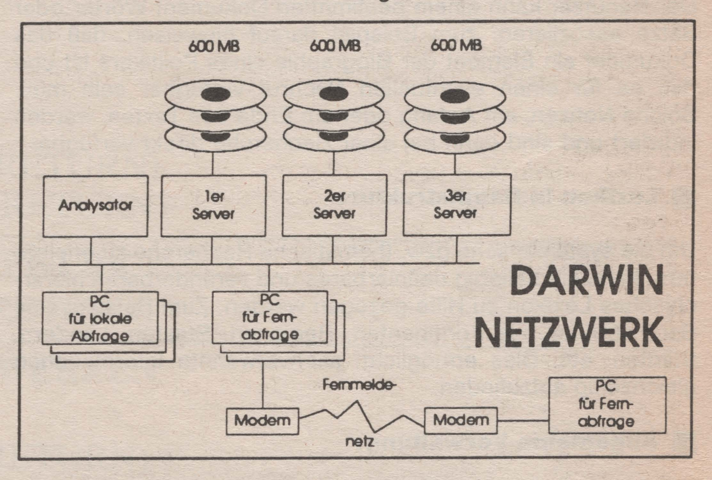
1. Es wird eine Liste von denjenigen Begriffen erstellt, die die Suchkriterien erfüllen. Diese Liste kann direkt übernommen oder vorselektiert werden.
2. Nachdem der Benutzer die für ihn wichtigen Begriffe aus der Liste ausgewählt hat, stellt DARWIN die dazugehörigen Texte aus der Datenbank vor. Die Texte sind sortiert in der Reihenfolge ihrer Relevanz für die Recherche.

Der erste Schritt kann wahlweise übergangen werden, wenn unmittelbar auf die Texte zugegriffen werden soll. Dem Benutzer stehen nun folgende Informationen zur Verfügung:

- die selektierten Texte;
- innerhalb der Texte, die Begriffe die die Suchkriterien erfüllen; die Begriffe werden vollartikuliert hervorgehoben, z. B. „das Tor des Monats März";
- eine Aufschlüsselung der artikulierten Begriffe, die die unterschiedlichen Teilsuchbedingungen erfüllen;
- eine Liste der Texte, in denen die Begriffe enthalten sind;
- die hierarchische Ordnung der Texte in der Datenbank;
- zugeordnete Zusatzdokumente und Bilder;

DARWIN indiziert Texte nach syntaktischen Regeln, (linguistische Sprachanalyse). Dadurch werden die informationstragenden Elemente aus dem Text isoliert, unabhängig von jeder Schlüsselwort-Liste. Jeder neue Text kann Begriffe enthalten, die in vorausgegangenen Texten noch nicht vorkamen, selbst dann, wenn sie dasselbe Thema behandeln. Solche neuen Begriffe, die ein Schlüsselwort-System durch den Sieb gehen lassen würde, werden von DARWIN automatisch indiziert.

Da die für den Menschen sinntragenden Elemente weder die Wörter (mehrbedeutend) noch die Sätze (zu kontextverfangen) sind, sondern die Begriffe, gibt die unmittelbare Visualisierung der artikulierten Begriffe der recherchierenden Person eine sichere und schnelle Orientierung.



LEISTUNGSMERKMALE VON DARWIN

■ Volltextanalyse mit Hilfe künstlicher Intelligenz:

DARWIN indiziert Texte so, daß die maximale Information zugänglich gemacht wird, unabhängig vom festen Schlüssel- oder Thesaurus-Systemen. Dies bedingt maximale Recherchegeschwindigkeit OHNE überflüssigen Informationsballast. Deren Benutzer kann ohne langwierige Einarbeitungszeit bequem und übersichtlich optimale Recherche-Ergebnisse erzielen.

■ Dateien:

DARWIN erlaubt die Verwaltung von Dateien und Subdateien, bis zu zwanzig Ebenen der Verschachtelung. Dies erlaubt die Struktur von Büchern zu reproduzieren oder die der gewöhnten Karteien und Akten. Denn es ist oft notwendig, eine Information in ihrem Kontext zu sehen, um ihre Relevanz zu begreifen. DARWIN versteht sich als Unterstützung für die entscheidende Intelligenz: die des Benutzers.

■ Kopfleisten:

Jedem Dokument können wahlweise Zusatzinformationen (Header) zugefügt werden, z. B. Name des Autors, Erstellda-

Software

tum, bestimmte zusätzliche Such-Schlüssel, Gruppennummern usw.: bis zu 128 verschiedenen, oder mehr. Bei der Recherche können beliebige Kombinationen zwischen Volltextrecherche und den Zusatzinformationen gewählt werden. Ein Journalist kann zum Beispiel an allen Artikeln eines bestimmten Autors, die zwischen dem und dem Datum erschienen sind, interessiert sein, oder man kann Wohnungen nach Preisniveau assortieren, etc.

■ Kommentare:

DARWIN bietet die Möglichkeit, Zusatzdokumente abzuspeichern, z. B. persönliche Kommentare zu einem Gesetzestext. Diese Dokumente werden jeweils bestimmten Texten zugeordnet. Sie sind nicht Gegenstand einer Suche, sind jedoch verfügbar sobald der gesuchte Gesetzestext konsultiert wird.

■ Bilder:

Eine besondere Art von Kommentar stellen Bilder dar, die DARWIN ebenso dem Text assoziiert. Dadurch hat man immer die Möglichkeit, das Original mitzuspeichern und trotzdem auf die ergiebigere Volltext-Suche zurückzugreifen.

■ Zusatzinformationen:

Der Benutzer kann einem bestimmten Dokument Wörter oder Sätze assoziieren, zum Beispiel darauf hinweisen, daß das Dokument ein Element der Biographie eines Politikers ist und daß es für einen eventuellen Nachruf verfügbar sein muß. Solche Notizen, am Anfang oder am Ende des Textes, werden indiziert und sind dann bei einer Recherche direkt verfügbar.

■ Lexikon in Baumstruktur:

Um die systematische bzw. thematische Recherche zu erleichtern, kann ein beliebig definierbares und veränderbares hierarchisches Lexikon zu Hilfe gezogen werden. Zum Beispiel eine Baumstruktur aus Kontinenten, Regionen, Staaten, Ländern, Städten, etc. Dies ermöglicht, sachverwandte Informationen gleichzeitig aufzufinden.

■ Allgemeine Verwaltung:

DARWIN verwaltet auch die Informationen, die für die Herausgabe und für die Archivierung der Dokumente benötigt werden, überprüft ihre Fälligkeit und ihre Beziehung untereinander. Der Benutzer hat mehrere Möglichkeiten, diese Potentialitäten seinen Bedürfnissen anzupassen. Bei Netzwerken unterstützt DARWIN den Verantwortlichen des Informationssystems, führt Buch über Häufigkeit, Dauer und Erfolg der Abfragen, regelt Zugriffsrechte usw.

■ Übersichtliche Benutzeroberfläche:

eine sehr übersichtliche und einfach bedienbare Benutzeroberfläche bietet optimalen Komfort für den Anwender und erlaubt schnellsten Zugriff auf die unterschiedlichsten Funktionen des Systems.

■ Flexible Schnittstellen:

DARWIN unterstützt Dokumentenerfassungssysteme wie ReadStar (Bilderfassung und OCR), importiert Text-Dateien einzeln oder stapelweise, u. a. vom Zeitungs-Layout-System ATEX, exportiert problemlos Texte und Bilder.

DARWIN UND DAS HOMOPHONEN-PROBLEM

Da DARWIN nach Sinneinheiten sucht, ist es von der Plage der gleichlautenden Wörter nicht belastet, mit der andere Dokumentationssysteme Probleme haben. Die einzigen Homophonen, die für DARWIN überhaupt eine Relevanz haben, sind die echten, kontextunabhängigen, d. h. im wesentlichen die Abkürzungen und die Akronyme. DARWIN behandelt dieses Restproblem mit einem Spezialmodul.

DARWIN UND DIE REDAKTEURE

DARWIN ermöglicht den Redakteuren die Suche nach bereits eingeführten Begriffen, ob in Gesetzestexten, in technischen Datenblättern oder sonst, um die eigene Terminologie zu optimieren, insbesondere um die kleinen Abweichungen zu vermeiden, die eine Quelle von Ambiguität sind.

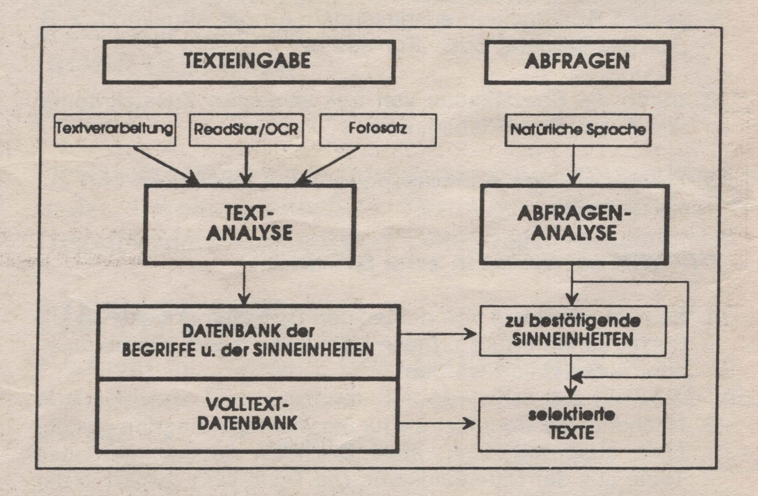
HARDWAREUNTERSTÜTZUNG

■ Einplatzversion: IBM-PC/AT und kompatible, DOS 3.XX, min. 512 K RAM, und 10 MB Festplatte. Beispiel für Speichernützung: 320 MB Plattenkapazität ermöglichen die Archivierung von 100 000 Schreibmaschinenseiten Text.

■ Netzversion: IBM-PC/AT und kompatible unter verschiedenen LAN-Netzwerken, z. B. Novell. Unterschiedlichste Applikationen mit Verwaltung von Zugriffsrechten, Fernabfragemöglichkeit, usw. Sehr hohe Verarbeitungs- und Recherchegeschwindigkeit auch bei komplexen Anfragen und vielen Benutzern. Typischer Zeitungsalltag: Ein PC-Netz von 50 Benutzern verwaltet pro Stunde 100 Anfragen von durchschnittlichem Schwierigkeitsgrad ohne Probleme.

■ Eine BTX-Version von DARWIN erlaubt die Fernabfrage über BTX-Geräte (Minitel).

■ Minicomputer und Großrechner: Ab sofort unterstützt DARWIN auch bestimmte UNIX-Systeme (mit ADA-Compiler) sowie VAX/VMS und IBM VM/CMS.



Kontakt:
LEGENDA INFORMATIONSSYSTEME GMBH,
Brombergstraße 9a, D-7800 Freiburg
Telefon (07 61) 70 16 82, Telefax (07 61) 70 11 92

Herausgeber
Erwin Simon

Redaktion
Andreas Hirtz (07 31) 4 01 80 63
Dagmar Bihr

Verwaltung/Vertrieb/Buchhaltung
Erwin Simon (07 31) 4 01 80 61
Jürgen Plötz

Anzeigen/Werbung
Hasso Stock (07 31) 4 01 80 64

Duplikation
Boeder GmbH & Co KG
6093 Flörsheim/M.

Gesamtherstellung
Rombach GmbH
Druck- und Verlagshaus,
Lörracher Straße 3
7800 Freiburg i. Br.

Verlag
Verlag Simon DISC-EDV-REPORT
Daimlerstraße 24, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon (07 31) 4 01 80 60
Telefax (07 61) 4 01 80 65

PD-Versand
Heinz Simon (07 31) 3 76 39
Martina Stöhr

ABO-Verwaltung
Claudio Fiamingo (07 31) 3 76 38
Claudia Izeli

Bankverbindung:
Deutsche Bank Ulm,
BLZ 630 700 88,
Konto 179 812

Postgiroamt Stuttgart,
BLZ 600 100 70,
Konto 75 920-705

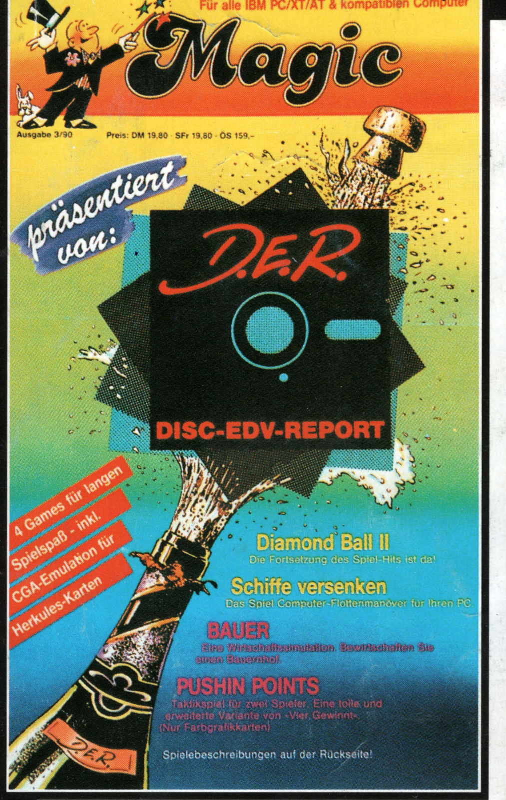
Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Der nächste DISC-EDV-REPORT erscheint am 3. Dezember 1990

DAS SIND SIE!

Die Produkte für Ihren PC aus dem

VERLAG ERWIN SIMON



In Anknüpfung auf die große Nachfrage stellen wir vor:

MAGIC - das Magazin mit den Top-Games aus dem Verlag Erwin Simon. MAGIC ist eine echte Alternative zum Computereinerlei.

Die Zeit zu spielen. Das Spielemagazin auf Diskette. In jeder Ausgabe erwartet Sie stundenlange Unterhaltung mit den gewohnt guten Spielen. Wenn Sie auf gute Aktion-, Abenteuer- und Taktikspiele stehen, sollten Sie Soft Time unbedingt testen.



Die Softwarezeitschrift mit Diskette. Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was Ihr Computer begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Incl. Kurse für MS-DOS, Turbo Pascal und Modula-2. Fachwissen & Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.



Erhältlich im Zeitschriftenhandel, Bahnhofbuchhandel oder direkt bei:
Verlag Erwin Simon, Daimlerstraße 24 · Postfach 3566 · 7900 Ulm
Telefon (07 31) 4 01 80 60 · Telefax (07 31) 4 01 80 65